特別付録「LoVⅡ」公式大会DVD

平成23年9月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第12巻 第11号 通巻138号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2011
November
No.138

特別価格
1,150yen



特集
◎ついに稼働! ここで差を付けろ!
鉄拳タッグトーナメント2 ステップアップガイド
◎タッグを制する者、鉄拳を制す!
タッグシステム応用術
◎旬の"ひとネタ"でライバルを蹴散らせ!
全43キャラクター対戦攻略

闘士たちよ、熱き闘いの開宴だ!

◎beatmania IIDX 19 Lincle特集第1弾!
BEAT MAXIMUM
◎2号連続インタビュー第1弾!
今月はL.E.D.、Dr.Honda、Qrispy Joyboxインタビューを掲載!

特別付録
LORD of VERMILION II OVER the LORD ALLSTAR TOURNAMENT 全試合収録DVD
◎付録DVD解説&バージョンアップ情報掲載!
LORD of VERMILION Re:2

新作
◎闘劇'11の結果をいち早くお届け!
闘劇2011速報
◎話題のペルソナ格ゲーの詳報公開!!
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
◎新規追加クラブの選手データ大公開!!
WCCFIC 2010-2011
◎新バージョン稼働直前! 気になる変更点チェック!
MELTYBLOOD Actress Again Current Code Ver.1.07
◎新バージョンの変更点を全キャラチェック!!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II Ver.1.1
◎さあ牛だ!
うしじまいい肉がライチに変身!!
うしじまいい肉コスプレ企画
◎激闘!?
ほわほわトーナメント開催中!!
えすえぬ家の人々

攻略
◎システムから計略まで、変更点を徹底解析!
戦国大戦−1570 魔王上洛す−
◎"Ver.2012"の調整を分析&最終形を予想!
SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION
◎闘劇2011最新テクニックを見逃すな!
AQUAPAZZA
◎新規追加楽曲を一挙紹介!
初音ミクDIVA Arcade ver.A REVISION2
◎新キャラクター「セリアII改」の情報を公開!!
カオスコード



RINGWIDE
CHAOS CODE
カオスコード
組み合わせは無限大！スキルセレクトシステム搭載！
ー自分だけの技で混沌を切り開けー
BRAVO
CATHERINE
仕様：8方向レバー+4ボタン
対応基板：RINGWIDE
好評稼働中！
http://www.fkdigital.net/chaoscode
© F K Digital
FK DIGITAL

—目次—
CONTENTS
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

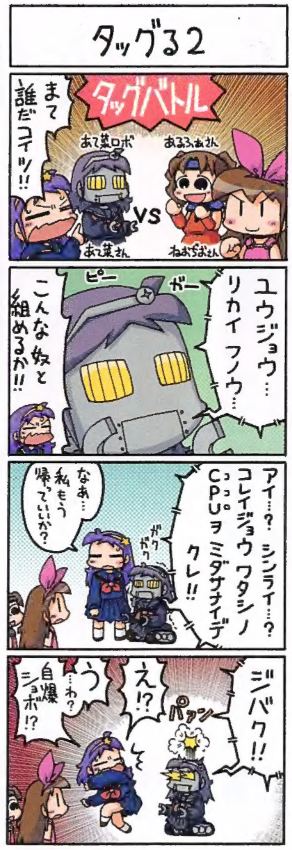
ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(飯島トオル)

No.138
2011 NOVEMBER


TEKKEN TM&©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

えすえぬ家の人々 出張版 by IKa



※最初の数字はページ数です。「ゲームタイトル」と「連載・読み物」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

PRESENT —賞品—

応募締切 2011年10月28日(金)当日消印有効

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10


12

13


1 DARIUSBURST Another Chronicle Live in O-EAST -revolt-(通常版)(エンタープレイン提供)1名
2 THE IDOLM@STER ANIM@TION MASTER 03(日本コロムビア提供)1名
3 TAROTO -ENIE- MAYA TAKAMURA(コトブキヤ提供)1名
4 SPランダ(スクウェア・エニックス提供)2名
5 SP【啓示】ブリジット(スクウェア・エニックス提供)2名
6 SPスービエ (スクウェア・エニックス提供)2名
7 SP〜静謐の担い手〜(スクウェア・エニックス提供)2名
8 SP〜覆滅の炎〜(スクウェア・エニックス提供)2名
9 SPボクオーン(スクウェア・エニックス提供)2名
10 サイドローダー&ギルドカードセット(スクウェア・エニックス提供)5名 ※ギルドカードの絵柄は選べません。
11 戦国大戦 魔法のランプ君主サイン入りAimeセット(編集部提供)2名
12 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)2名 ※色は選べません。
13 ニンテンドー3DS(編集部提供)2名 ※色は選べません。
14 特製図書カード(編集部提供)10名 ※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

東京ゲームショウ

TGS併催!! 新たな歴史を築いたのは?

闘劇2011 -SUPER BATTLE OPERA-

THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT

結果速報!!

9月17日に東京ゲームショウと併せて開催された闘劇2011-SUPER BATTLE OPERA-。第9回目となる今回の闘劇は、今年稼動したばかりの、『AQUA PAZZA』を含めた全4タイトルの全国から集まった猛者たちによる、熱い戦いが繰り広げられた。まさに瞬きすら許されない試合ばかりとなった。その試合結果をいち早くお届けしよう。

格ゲー大戦を制したのは『メルブラ』勢!

AQUAPAZZA

『GGXX』、『KOF』、『アルカナ』、『メルブラ』など、数々の覇者が集結した『アクアパッツァ』本選。最終的に、壇上に残ったのは『KOF』勢「ウォーズ」(このみ/皐月)、「バター@KOF勢」(このみ/瑞希)、『メルブラ』勢「GO1」(リアンノン/由綺)、「猛犬」(トウカ/由真)『GGXX』勢「大賢者オガム」(このみ/瑞希)、『アルカナ』勢「とも＾p＾」(リアンノン/由綺)、「キャメイ」(このみ/由真)、そして当日予選を抜けた『デモブラ』勢ダイゴ兵(カルラ/理奈)の8名。

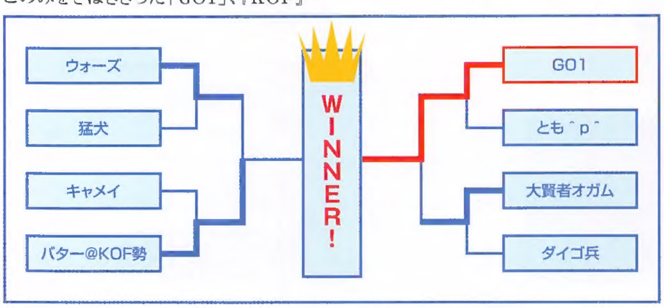
まずはこの日、選手宣誓を務めた「大賢者オガム」が接戦の末「ダイゴ兵」を下すと、「GO1」が「とも＾p＾」、「バター@KOF勢」が「キャメイ」との同キャラ戦を制し、ベテラン「ウォーズ」が若手「猛犬」を下す展開に。

そしてベスト4では「大賢者オガム」のこのみをさばききった「GO1」、『KOF』勢同士の同キャラ戦を制した「バター@KOF勢」が決勝へ。

決勝戦ではあっという間に1ラウンドを制し王手をかけた「GO1」だったが、「バター@KOF勢」もラッシュで巻き返す一進一退の展開に。最終ラウンド終盤に「GO1」を追い詰めた「バター@KOF勢」だったが、「GO1」の奥義リバーサル「活性」で流れは一変。最後はこのみを寄せ付けずに「GO1」が頂点に立った。



見事、初代『アクアパッツァ』覇者となった「GO1」。『メルブラ』勢の底力を見せた!



自称肌年齢12歳の覇者曰く、最強キャラはツバキ!

BLAZ BLUE CONTINUUM SHIFT II

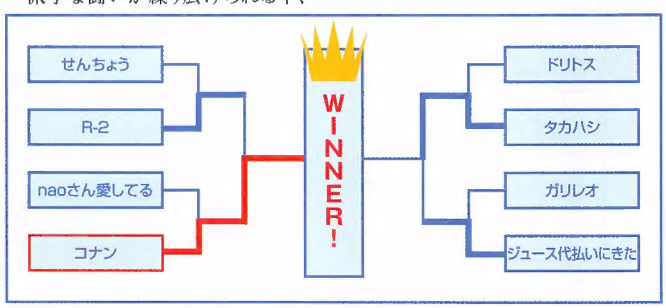
闘劇2011『BBCS2』決勝大会は優勝候補の一人と目されていた「ごろ」が辞退することになり、「クレス」(ツバキ)選手が繰り上げで出場することになるなど、波乱の幕開けとなった。当日、残り出場枠の2枠をかけて争った予備予選を突破したのは「いさ」(マコト)選手と「紅也」(ノエル)選手。どちらも赤賞状を4枚獲得しており、関東を代表するプレイヤーとして名高い。

この日は、どの試合もこの日のために各プレイヤーが用意してきた、派手な立ち回りが繰り広げられた。「ドリトス」が一瞬でラウンドを奪取すれば、「ジュース代払いに来た」が立ち回りで低空バング落としを繰り返す。「R-2」は対応が難しいはずの「せんちょう」が操る狼を追い掛け回せば、「タカハシ」はコンボミスと思わせた受身狩りを次々と披露。

派手な闘いが繰り広げられる中、「コナン」が独自ともいえる審技・閃ク壱ノ撃を中心とした落ち着いたスタイルを貫く。準決勝の「naoさん愛してる」戦では追い詰められるもワンチャンスから追い上げ、低体力から起き攻めを何度も通すなど読みも冴え、決勝ではノエルのD攻撃に対しての対策も機能し、数度のコンボミスをもろともせず「ツバキが最強キャラ」と強気のコメントで知られた「コナン」が堂々の優勝に輝いた。



パンフレットの注目選手インタビューで取り上げられた選手が異例(?)の優勝を果たす!



熱気と興奮に包まれた最高峰の舞台!!



大本命同士の頂上決戦 制したのは新鋭の二人!

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION

当日予備予選には国内外から多数の有力選手が出場。中でもプロゲーマー「ウメハラ」の電撃参戦と当日予選の通過は多くを驚かせた。

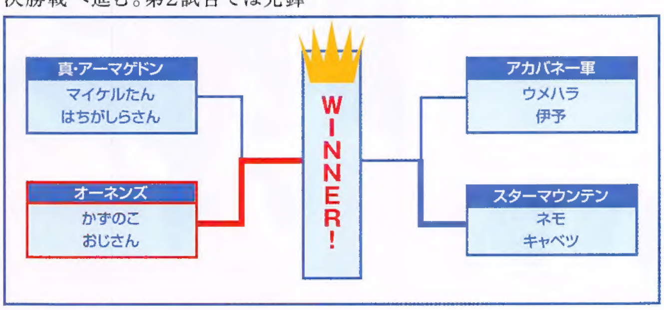
二回戦で【TOPANGA】「マゴMCZ」(フェイロン)、「TOKIDO MCZ」(豪鬼)が【楽して勝ちたい】「KOK」(フェイロン)、「バンババン」(ユン)に敗れたときと、三回戦で【ももボン】「EG.ももち」(ユン)、「ボンちゃん」(サガット)が【アカバネー軍】「ウメハラ」(ユン)、「伊予」(いぶき)に敗れたときは会場が騒然としたが、どちらも対戦相手が強豪なだけに番狂わせとはいえず、全体では大きな波乱もなく強豪チームが勝ち上がる展開となった。

ベスト4に残ったのは下図のチームだ。準決勝戦第1試合は【オーネンズ】が2-0で危なげなく勝利して決勝戦へ進む。第2試合では先鋒に出てきた「ウメハラ」を「ネモ」が接戦の末倒すと、それを見て奮闘した「キャベツ」が「伊予」を撃破して会場を盛り上げた。

決勝では読みの冴える「かずのこ」が、「ネモ」に対空でウルトラコンボの揚炮を決めるなどして勝利。続く「おじさん」も動きが軽快で、ここまで大活躍だった「キャベツ」を圧倒して優勝を決めた。



左からかずのこ、おじさん。お互いを信頼していたことが勝因と語っていた。



歴史ある『スパⅡX』、決勝は新旧対決の様相!

SUPER STREET FIGHTER ⅡX

一回戦いきなり波乱が起きたのは、【落ち着けハワイアン!】対【未来予想図】。優勝候補筆頭の【未来予想図】に対し、「ザ☆スーパースター」(バイソン)が火を噴き、一気の三人抜きで下す。

二回戦の注目は、直近の大会を最高の形で優勝し勢いに乗る【ミドリムシ】対ブロック最有力の【絶対零度】。ここは【ミドリムシ】が一人一殺と、最高の状態を維持して勝利する。

一つの区切りとなるベスト8、好カードは【超無敵不死身】対【KYY】。先鋒「むてガイル」が不利キャラでダルシムを撃破するも、続く「ユウベガ」が爆発! 3タテで【KYY】が壇上を力強く勝ち取る。

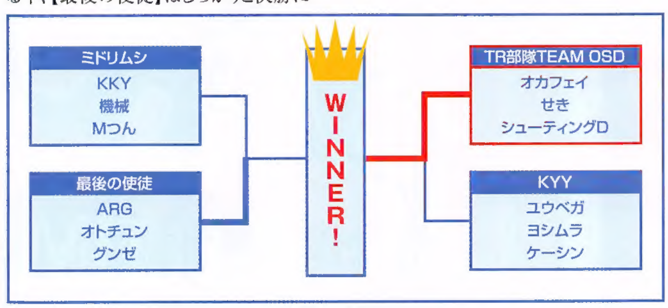
準決勝第2試合は【TR部隊 TEAM OSD】対【KYY】。大将戦、「せき」(ディージェイ)が厳しいキャラ差を気迫で覆して、決勝進出を決める。

本命と目されたチームが続々脱落する中、【最後の使徒】はしっかりと決勝に残り、【TR部隊 TEAM OSD】と対決。【OSD】は、中堅「せき」が「ARG」(バルログ)、「グンゼ」(ザンギエフ)と下し、先にリーチをかける。しかし、「オトチュン」(春麗)が貫禄を見せ、これを退ける。

大将戦は3本目までもつれたが、開幕直後「オカフェイ」(フェイロン)がスキを突いての跳び込みからコンボにつなげ、一気に7割を奪うと、残り体力もしっかりと減らし切り、12秒で優勝を決めた。



大将戦を制した「オカフェイ」は、闘劇初出場で初優勝の快挙! チームバランスもよかった。





ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

■メーカー:アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル:2D対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■稼働日:2012年春予定
■使用基板:TAITO TypeX2
■ネットワーク:NESiCAxLive

物語は『ペルソナ4』エンディングから二カ月後……

三年生へと進級した主人公たちが遭遇した新たな事件とは!

格闘ゲーム、『ペルソナ』シリーズファン垂涎！アトラス＆アークシステムワークスの夢のタッグが放つ、今最高に熱い作品『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』。その舞台は今なお人気を誇るRPG『ペルソナ4』の二カ月後。3年生へと進級した主人公鳴上悠たちは、消えているテレビに映る不思議な番組"マヨナカテレビ"の中で、友達同士が戦うという格闘ショウに巻き込まれることに。一体どのような展開になるのか！



『ペルソナ4』ではともに戦った主人公、鳴上悠と花村陽介がバトルを繰り広げることに！"P-1 Grand Prix"という格闘ショウとは一体何なのだろうか。そしてクマの狙い、その背後に居る黒幕は!?

『P4U』プロローグ

「ペルソナ4」のエンディングから二カ月後——。
3年生に進学した主人公たちが遭遇した、新たな事件!

世間を騒がせていた『怪奇連続殺人事件』が解決し、稲羽市にはかつての平穏が戻っていた。

しかし、それもつかの間。
主人公たちが3年に進学した年のゴールデンウィーク、町は新たな噂でもちきりになっていた。
雨の夜、消えているテレビを覗くと見えるという、不思議な"番組"の噂。
番組の名は"P-1 Grand Prix"。

高校生の友達同士が命がけの戦いを繰り広げる、決死の格闘ショウである。
なんでも、「負けたヤツは翌朝死体として発見される」という噂も——。

"番組"を見てみると、画面に現れた"クマ？"がショウの開催を宣言する。
「男の中の男たち、出てこいクマ!」
そして紹介される出場選手たち。
そこにはキャラクターをでっちあげられた自分たちの姿が……。
はたして、この番組はクマのお茶目な悪ふざけなのか!?

そんな中、番組が始まるのと時を同じくして、仲間たちが相次いで失踪。
さらに、TVの中にいた"クマ"とも連絡が取れなくなった。

この異常な事態に気付いた"自称特別捜査隊"の面々は、事件を解決するべく再びTVの中にダイブする。
謎の番組の正体とは……?

クマ(?)の狙いとは!?



少年少女の冒険を描いたジュブナイル

『ペルソナ4』とは

『ペルソナ4』は2008年に発売。両親の転勤をきっかけに田舎町"八十稲羽"に訪れた高校二年生の主人公がその田舎町で出会った仲間たちと「マヨナカテレビ」へとダイブし、連続誘拐殺人事件の解決を目指すRPGだ。10月よりMBS・TBS・CBCでTVアニメが、さらに2012年春にはPlayStation®Vitaにて『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』が発売される。



あの『ペルソナ3』からもキャラクターが参戦!

"P-1 Grand Prix"に登場するのは『P4』メンバーだけじゃない！　なんと『ペルソナ3』の人気キャラにして心を持った人型兵器アイギスの参戦も決定。原作では強力な重火器を扱い、強力な「オルギアモード」というモードで戦闘していたがその実力は!?　『P3』のメンバーが稲羽市を訪れた理由も気になるところだ。続報を見逃すな！



少女型戦闘用ロボットがバトル!


ロボットでありながら自我があるため、ペルソナを召喚する能力があるアイギス。次号ではさらなる参戦キャラクターが発表されるようだが、『P3』『P4』以外のシリーズからの参戦もあるのだろうか!?　続報を見逃すな！

『ペルソナ』チーム初のコラボレーション作品

あのアークシステムワークスとの強力タッグが誕生!

格闘アクションとしてのクオリティは保証済み!





キャラクターデザイナー副島成記のイラストが、高解像度ドットワークで完全再現！　『ペルソナ』キャラたちが画面狭しと暴れまわる。

カスタマイズ可能!?



アークシステムワークス プロデューサー 森利道氏コメント

本作はコアな格闘ゲームファンのみならず、格闘ゲームにあまり触れた事が無い方やペルソナシリーズファンの方たちが操作した瞬間からゲームの面白さを感じる事ができることを目標とし、やり込めばやり込むほど「深みのある」格闘ゲームとなるよう、制作しています。先日のTGSで多くの方にプレイしていただき、その反応に手応えを感じております。今後の続報にご期待ください！

絆の力で勝利をつかめ!



ついに稼働! ここで差を付けろ
鉄拳タッグトーナメント2 ステップアップガイド

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2011年9月14日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
B …バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
T …打撃チェンジ技を使ったつなぎ

ついに稼働開始した『鉄拳TT2』。久々のタッグバトルということで、いろいろ頭を悩ませていそうな皆さんに、タッグのだいご味をお教えしましょう!

記事制作:半蔵門鉄拳衆(アブソリュートK田、KEN、タケヤマ、つの☆きょう、バベル樋口、ハメコ。、福士、ユウ、リュウケイ)

タッグシステム応用術 パートナー選びの指針

キャラクタータイプ分析

キャラの多さゆえに、まずはタッグ編成の段階で困惑する人も多そうな本作。しかし、各キャラの大まかな性能を知れば恐れることは無い!

判断材料としての“タイプ”

本作では、44キャラ(うちコンバチが一名&一匹)の中から2キャラを選択して闘うことになる。1892通りもの組み合わせの中から自分に合ったタッグを選び抜く——。材料無しには至難の業、と言えなくもない。

そこで今回は、おのおのが得意とする戦法や持てる武器を分析し、「キャラクターのタイプ」、およびより具体的な「強み」を選別してみた。

タイプごとの説明は下記を、各キャラのタイプについては次ページを参照してほしい。これらがタッグ選びの指針となってくれれば幸いだ。

タイプを利用した組み合わせの考え方

まずは自分がメインとするキャラを念頭に置き、そのタイプからパートナーとその戦術を割り出してみよう。具体的には、爆発力を持つキャラをメインにするなら固めやけん制の強いキャラをパートナーに入れておき、序盤から積極的に高火力な技を振る。かみ合わなくとも、パートナーに替わればその強みを活かして回復の時間を稼げる——これは短所をカバーする例。逆に、メインが防御タイプの場合にも、パートナーに防御タイプ、かつ簡単操作のキャラを入れ、堅実な試合運びを目指す……といった長所を伸ばす考え方もアリだ。

攻撃タイプ

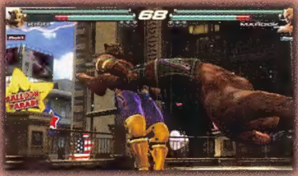
固め

発生とスキの小ささに優れる技を多数持つ、もしくは構えを経由した攻めが可能なキャラがこれに当たる。長い攻めで削りつつ、回復時間を稼げるため攻防一体だ。

ガード崩し・爆発力

下段や投げの威力に優れるものは「ガード崩し能力」に、浮かせ技やコンボダメージに優れるものは「爆発力」に長ける。どちらも劣勢を覆す上で必要な武器である。





防御タイプ

けん制・回避

リーチやスキの小ささに優れる技を多数持つなら「けん制」、横移動や後ろダッシュなどの回避性能が優れるものは「回避」。自分のペースで闘いやすく、時間を稼ぎやすい。

反撃

確定反撃やスカし確定として使いやすい技、もしくは高威力な技を持つキャラがこれに当たる。受動的なためスキルが必要になるが、敵タッグを追い詰めやすくなる。





空中コンボ強化タイプ

拾い

下方向に強い、もしくはリーチに優れた技から空中コンボを続けられるかどうか。これがあれば、タッグコンボやタッグアサルト発動後の追撃がやりやすくなる。

タッグアサルト

ヒット数に関係無く決まりやすい縦回転や浮かせ直しを持つもの、壁コンボで使えるつなぎの早い連係技を持つものがこれに当たる。今後の研究次第で伸びる感はある。





簡単操作タイプ

コンボ

前ダッシュなど複雑な操作を必要とせずに、高威力のコンボができるものはこれ。一度のコンボミスが命取りになる本作では、“失敗しない安心感”はある意味武器である。

立ち回り

時がたち、1キャラの完成度が非常に高くなっている『TTT2』では、2キャラの使いこなしが高カロリー。基本戦法の行使が簡単なら、“交代即混乱”となりにくい。





アルカディア編集部制作 全43キャラクター・タイプ分析シート

攻撃タイプ

固め



ガード崩し・爆発力



防御タイプ

けん制・回避



反撃



空中コンボ強化タイプ

拾い



タッグアサルト



簡単操作タイプ

コンボ



立ち回り



特殊タイプ

三島家



三島家は最速発生14フレームの浮かせ技である風神拳（カズヤの霧足風神拳は発生13フレーム）、崩しとして使いやすい下段技の奈落払い（奈落堕とし）、そしておのおの強力な中段と反撃に使いやすい技を持つ。

手数こそ少なめではあるが、3キャラともにガード崩し、爆発力、反撃能力、空中コンボの火力に長けることが特徴だ。その分テクニカルな要素が多いため、使いこなせるかどうかが勝敗を握るカギとなる。



特殊ステップ（⇨☆⇩⬂）から出せる技を使いこなすコマンド精度や、技の「当て勘」のよさが重要。

使用キャラに困ったら…… パートナーを決められない人のためのオススメキャラ講座

とりあえず ポール



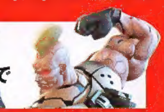
基本的な技がそろっていて爆発力があるキャラ

典型的爆発力系キャラなので、先鋒での起用をオススメしたい。離れた間合いでは中段の崩拳（⇩⬂⇨2）や飄疾（⇩⬃⇦2）、コマンドが難しければ瓦割り（⇩1）でけん制、相手が固まったら前ダッシュで近付いて竜王霹靂掌（⇩4ヒット時2ヒット時1+2）で崩すだけ！　攻め込まれたときは、基本浮かせ技の⬂2や使いやすいジャンプステータス技の双飛天脚（⬃3 4）、発生が早く（12フレーム）かつ打点の高い技を潜る鉄山靠（⇩1+2）で暴れちゃえ☆

まずはこのコンボを覚えよう!

⬂2→➡入れ2→➡入れ2→ダブルストライク（⇦2 2）B➡前ダッシュ～竜王霹靂掌（⇩4ヒット時2ヒット時1+2）

とりあえず ジャック6



リーチの長さと攻撃力の高さで相手を寄せ付けないキャラ

リーチが長いので技を空振りしにくいのが強み。特に浮かせ技の⬂2は長い・早い・潜るの全部乗せなので、間合いを問わず出せる。反撃が怖いなら、少し離れているときはスレッジハマー（⇨➡1）、近距離では1 2でのけん制も織り交ぜるとよし。立ちガードで固まる相手には下段のメガトンスイープ（⇦⇧⇩⬂1）や高威力な各種投げ技も狙ってみよう。オートアシストは浮かせ直しだから便利だし、これで今日から君も鉄拳番長!?

まずはこのコンボを覚えよう!

⬂2→ピボットガン・ブラスター2発止め（⇨1 2）→ニーウェッジ・フルアクセル（⇦4 4）B➡前ダッシュ～マッドドーザー（⇨⇨⇦3 1 2）

とりあえず アスカ



かわいい顔してコンボは簡単強烈 守りに適した技を多く持つキャラ

浮かせ技が使いやすく、しかも女の子なのが長所。中距離では浮かせ技の昇打（⬂2）やスキの小さい4でけん制し、相手が技を空振りしたら鬼殺し（⇨2）でおしおき。相手が固まるなら前ダッシュから圧剄（1+2）と水面澄まし（【3 4】）、各種投げで崩してやろう。相手の攻めには発生の早い紫雲二段蹴り（⇩3+4）、避け性能抜群の霞掌打（横移動中2）、そして返し技の水鏡（⇦1+3or⇦2+4）でレディファーストっちゅうもんを教えたれ！

まずはこのコンボを覚えよう!

昇打（⬂2）→籬戸（⬃3）→芭蕉颪2発止め（1 2）→芭蕉颪（1 1 1+2）B➡日矛鏡（⇨➡1 2）



己が手で紡ぎ出す魂の絆!!

『鉄拳TT2』稼働記念特別企画

阿琉華泥亜流（あるかでぃあ） コンセプトタッグ集

アルカディア攻略チームに、それぞれのお気に入りタッグのコンセプトと戦術を聞いてみた。組み合わせに悩んでいる人は、自分のタッグ作りの参考にしてみてほしい。



タッグ編成 俺ならこう組む! ハメコの場合



名付けて: **お嬢様とお母様**

タッグコンセプト キャラ愛と脳内ストーリー

さまざまな調整を受け、より玄人好みの性質キャラとなったリリと、鉄拳の基本となる技をあまり持たない準。お世辞にもスタンダードとはいえないキャラ同士と組み合わせたタッグである。コンセプト？ 愚問だ。見た目に決まっている。使いたいキャラで勝つ——、理想を実現するために、人は努力するのである。

あ、そうそう、アスカに振られて意気消沈するリリが、彼女に似た格闘技を使う準に勝手に付きまといながら復讐を目指す……というストーリーなのでそこんとこよろしく。

闘い方の指針〜お願いマザー!

攻めのジュン、守りのリリ

ジュンは構えを利用した手数の多さ、細かい下段での削りを得意とする。そこでジュンを先鋒に据え、回避能力が高く、マルスソード（⇨●）などでの確定反撃が強いリリを控えに回すことにした。下段を使う機会の多いジュンは、相手の攻撃をくらう回数も多い。ジュンの体力が減ってきたら、リリで防御的に立ち回って体力を回復させようというわけだ。


ジュンは削りでじっくりと

お嬢様、攻める

相手の反撃能力によっては、リリを先鋒に置いて攻めるのも悪くない。特にバックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧●）からはⅡでチェンジコンボを決められるので、早い段階で相手タッグを追い詰められる。また、タッグアサルトを絡めた壁コンボが高火力なのもいい。


タッグコンボで一気に!

お母様、守る

状況によっては、ジュンで時間稼ぎをする必要がある。この場合は、アスカと同じように、立ち●や暴れに適した竜車蹴り（⇦●）、紫雲二段蹴り（⇩●）辺りを活用する。

注目テクニック

ジュンはコンボダメージ、下段の威力ともに低いが、そこを補うのがリリの存在。バウンド誘発後、前ダッシュから白拍子（⇦●●●）→神柱〜出雲（⇨●⇨●）→雪輪舞（出雲中●）と決めつつチェンジ、少しだけ待ってからリリでチェンジランチョップ（交代動作中⇨⇨●）を繰り出すと、横転受け身を取った相手の脇を通り抜けつつガードさせることができ、リリが背向け状態かつ近距離で有利な状況となる。ここからは、テンペスト（背向け中●）と振り向き投げ（届かないこともある）による超直接的な二択を迫るチャンス！ ただし、相手がダウンを選択した場合チェンジランチョップはヒットしない。チェンジからの⇨➡●や⇧●も織り交ぜておくといいだろう。

コンボ

Ⅰ ライジングタクト（立ち途中●）orマッターホルンキャノン（⇩●）Ⓣ➡⬋☆●→白拍子（⇦●●●）→神柱〜出雲（⇨●⇨●）→水光颪（出雲中●）→水榮香月（⇨➡●●）

Ⅱ バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧●）→背向け⇩●→ライジングタクト（立ち途中●）Ⓣ➡神柱〜出雲（⇨●⇨●）→水光颪（出雲中●）→前ダッシュ〜流燕〜彩華月環脚（⇦●●●）

Ⅲ （壁際で）トライアングルスプレッド（●）〜壁やられ強〜フッキングヒール（⇧●）Ⓑ➡【TA:前ダッシュ〜白連突抜（●●●●●）】→ピーコックワルツ（●●）

Ⅳ （壁際で）水榮香月（⇨➡●●）〜壁やられ・強〜十返沙（⇧●●●）Ⓑ➡【TA:ディレイクロックキック・リターン（⇨●●●●●）】→翠連紫雲（⇨●●●）

解説

Ⅰは高く浮かせる技から準にチェンジしての追撃。ジャンプ●を決めてから基本レシピをたたき込むだけと簡単な割にダメージは4割強と上々だ。

Ⅱは近距離でライジングタクトを当てつつチェンジすれば神柱で拾え、回復可能体力を奪えるというもの。スキの大きい下段技には⬃☆●→マルスソード（⇨●●●）→（⇩⬉☆を伸ばして距離を詰め）ライジングタクト〜のつなぎも。

ⅢはTAで準が登場したら、少しだけ前ダッシュして白連突抜を出すこと。4発目入力完成とともに●●●を出せば、●で掘り起こしつつ4発目〜●と決まる。

ⅣはTAを活用した壁コンボ。威力が高い上に、翠連紫雲3発目からチェンジすればリリでの起き攻めもできる。リリに替わったら、チェンジランチョップをメインに、毎回壁受け身を取る相手にはフリップミラー（⇦●）からロンペフルーレ（背向け中●）と背向け投げの二択を迫るべし。



タッグ編成 俺ならこう組む! タケヤマの場合



名付けて: **地獄の鬼ごっこ**

タッグコンセプト システムに適応せよ

「TTT」から早10年……。あのころ高校生だった僕はもう29歳になりました（遠い目）。「タッグ」と聞いて思い出す死闘の数々は、どれも「アイムアップ！ 体力2% vs 体力3%」のような壮絶なものが多いなぁ。そう……タッグは体力ゲージが2本あるので、試合時間が長い。「ならいっそのこと、タイムアップでの勝利を狙ってみてもいいんじゃないのか？」というのがこのタッグのコンセプト。

ゲーセンには優しくないけど、財布には優しい「エコ（セコ？）鉄拳」！ やり過ぎ注意です。

闘い方の指針〜体力ゲージ、相手のレイジに注意

体力回復のために時間を稼げ！

タイムアップを目指すためには、まず相手よりも体力的に優位に立つ必要がある。ボブならコース・アチェート（●⇩●）、ヘイハチなら無双掌破（⇧●●）と⇩●の二択などで、相手の体力を削っておこう。また、相手の体力回復を阻止するために、チェンジ対応の浮かせ技を狙うのも有効だ。


逃げる逃げる!

タッグコンボを決めろ！

体力的に優位に立ったら、ボブのリバーススピナーボール（⇦●）、ヘイハチの影足（⇦⇦●）を使って逃げ回り、時間稼ぎを狙おう。1回使うごとに体力を1程度回復できるぞ。ときおり、リーチの長いボブのクーペチョップ（⇩●）などの技でけん制することも必要となる。その際には、技の空振りに注意。


まだまだ逃げる!

怒りは時間が解決してくれる

相手がタッグレイジになってしまったときも、前述のリバーススピナーボールと影足が活躍する。10秒ほどたてば相手のレイジは収まるので、とにかく時間を稼ごう。

注目テクニック

ヘイハチの五臓血塊（⇨●）はチェンジ対応技ではない。……が、カウンター時は相手がゆっくりと崩れ落ちるので、ボブに通常交代しコンビネーションビター（⇦●●●）を出せばコンボを決めることができる。カウンター時に相手が崩れ落ちる技ならたいてい狙うことができ、回復可能ゲージを削れる重要なテクニックなので覚えておこう。



コンボ

Ⅰ フライングカスク（相手に接近して ⇨➡●）交代→天魔降伏（⇦⇨●●）Ⓑ➡奈落払い雷神拳（⇨☆⇩⇧●●）

Ⅱ スパイラルロッキー（⇨☆⇩⇧●）Ⓣ➡三島流・封殺陣の構え（⇨●）→封殺陣・爆砕拳（三島流・封殺陣の構え中に ●●）バウンド→【TA:コンビネーションビター（⇦●●●●●）】→裏旋空刃脚（⬃●●）

Ⅲ 風神拳（⇨☆⇩⇧●）Ⓣ➡コンビネーションブル（⇩●●）→立ち●→クラッカースパイラルボーン（⬃●●）Ⓑ➡前ダッシュ〜エスカロップエルボー1発止め（⇨➡⇧●）→スリースターコンボ1発止め（⬅●）

Ⅳ （壁際で）無双鉄槌（⇧●●）〜壁やられ・強〜無双鉄槌（⇧●●）Ⓑ➡【TA:クラッカースパイラルボーン（⬃●●）】→天魔降伏（⇦⇨●●）

解説

ⅠとⅢは回復可能ゲージを奪うことを重視したコンボ。ⅠでTAを使いつつ壁コンボを狙って運びにいくなら右踵落とし（⇨●）Ⓑ➡【TA:クラッカージャック（⬃●●）】→奈落払い2発止め雷神拳（⇨☆⇩⇧●●●）とつなげるのがいいだろう。

Ⅱのコンボはダメージ重視。TAを使わない場合にはコンボダメージがかなり低くなってしまう。最後の裏旋空刃脚は、ボブが技を出している間に何度も前ダッシュして距離を詰めておく必要がある。

Ⅳはヘイハチ始動の壁コンボ。クラッカースパイラルボーンのタイミングを遅らせるとコンボダメージが上がる。ボブで壁やられ・強を誘発した場合は、チャックカッター（⇨➡●）Ⓑ➡【TA:剛掌烈破・連（⇦●●）→ブラックポワレ（●●）】が簡単かつ高威力だ。

講師紹介



ハメコ。
長年にわたって鉄拳界の攻略シーンを引っ張ってきた……ハズなのだが、気が付けばただのオタクというウワサが。好きなプリキュアはキュアマリン。



タケヤマ
セコーいッ！ 説明不要！闘劇'04覇者として一部では有名な古参ライター。堅実なプレイと土壇場の勝負強さには定評がある。ただ今ダイエット中。



ユウ
家庭用版『鉄拳6』公式世界大会で日本代表になった実力派ライター。今年のWorld Cyber Games『鉄拳6』部門でも日本代表として出場予定。



福士
本誌ライターチーム最年少。ゲームに対する分析力の高さ、鉄壁の防御技術、および本誌ライター・KENの物真似（のウザさ）には定評がある。



タッグ編成 俺ならこう組む！ ユウの場合

フェン × ラース・アレクサンダーソン

名付けて：**メインキャラ命！**

タッグコンセプト 空中コンボの期待値を高める

これといったサブキャラを持たなくて、タッグ選びに困ってる人って結構居ると思うんだけど、そんな人には「メインキャラクターを昇華させるための相方」選びをオススメしたい。別にキャラ愛なんぞ相方に注ぐ必要は無い!! 便利屋で構わない！

その一例がこの組み合わせで、タッグコンボに優秀なラースのトリガードスクリュー（…）やサージバースト～SE→ストームギア（…）はフェンの主要浮かせ技の期待値を極限まで高めてくれる。その概要を本文で紹介していこう。

闘い方の指針～低リスクな技をハイリターンに!!

里合天腿を狙え!!（下記コンボ欄Ⅰ）

フェンの強力な置き技といえば里合天腿。しかし本作より焚把（…）ヒット時の硬直が伸び、倒震脚（相手ダウン中…）が確定しなくなってしまった。ほかのコンボに切り替えるのもいいが、ここはタッグアサルトを使ってコンボダメージを飛躍的に伸ばそう。

馬蹄蓮掌（…）をラースと共に!!（下記コンボ欄Ⅱ）

低リスクな浮かせ技の馬蹄蓮掌だが、本作より縦回転系の技をコンボ初段に組み込まなければコンボダメージが低くなってしまう。フェン一人では限界があるので、ラースの力を借りてタッグコンボを決めよう。相手を怒らせること無く回復可能ゲージを削れるので合理的だ。

ラース始動も侮れない!!（下記コンボ欄Ⅲ）

インラッシュカレント（…）は見た目に反してチェンジ可能技。フェンの龍歩昇雲はタッグコンボでも非常に優秀。ラース始動→ラース締めが簡単にできるぞ。





注目テクニック

この組み合わせは、壁コンボの破壊力も非常に高い。フェンの入環獄寸把（…）とラースのヴォルカニックライトニング（…）は壁コンボ時のTAと相性抜群。ヒット数に関係無く入るので、バウンドさせる技を選ばないことも特徴の一つだ。TAのかみ合わせも、オリジナルタッグを作る上では重要なポイントになる。



コンボ

Ⅰ 里合天腿～背向け（…）→⬅入れ振り向き～落襲崩打（…）→【TA:サージバースト～SE（…）→ストームギア（SE中…）】→連環腿（… ※2発目ディレイ）→獄寸靠（…）

Ⅱ 馬蹄蓮掌（…）→T→トリガードスクリュー（…）→ライトニングスターター（立ち途中に…）→ビードショット～SE（…）→ライナースマッシュ（SE中に…）→前ダッシュ～アラートL（…）→前ダッシュ～ビードショット～SE（…）→ライトニングスラスト（SE中…）

Ⅲ インラッシュカレント（…）→T→龍歩昇雲（…）→T→立ち…→前ダッシュ～ビードショット～SE（…）→ライナースマッシュ（SE中に…）→B→前ダッシュ～アラートL（…）→前ダッシュ～ビードショット～SE（…）→ライトニングスラスト（SE中に …）

Ⅳ 壁やられ・強～右脚爪蹴破（…）→B→【TA:ヴォルカニックライトニング（…）】→入環獄寸把（…）

解説

Ⅰは⬅入れ振り向き後、両断把（【…】）よりも、新しくバウンド誘発技になりダメージの大きい落襲崩打を採用。TAを使わなかったとしても、フェン使いならば絶対にマスターしてほしい。

Ⅱはトリガードスクリューの縦回転属性を利用し、相手を正面やられに戻せることに注目。ラースの新技ライナースマッシュの追加により、コンボ後半部分からでもバウンドを誘発させれるようになった。空中コンボの幅がさらに広がったぞ。

Ⅲのコンボの注意点はラースの立ち…のタイミング。最速入力でのみつながるので、連打ではなくタイミングを見計らって入力しよう。

Ⅳは、ラース始動の場合はエラスタンス（DE中…）などからTAで入環獄寸把→ヴォルカニックライトニングの流れでOKだ。



タッグ編成 俺ならこう組む！ 福士の場合

アーマーキング × レオ

名付けて：**ミラクルパワーコンビ**

タッグコンセプト 2011年空中の旅

とにかく火力が高く、浮かせ技が強力な二人を組ませてみました。TAを使えばありとあらゆる技から空中コンボで体力をごっそり奪っていくので、相手は一瞬たりとも気が抜けないでしょう。ダメージと共に壁（モノリス）へと運ぶ距離も尋常ではないので、対戦相手の方々に快適な空の旅を約束します。また、ひとたびリードを奪うと、レオとアーマーキングの高い確定反撃能力が機能し、守備的に闘うことができます。

このコンビで僕と一緒にスターチャイルドに進化しましょう！

闘い方の指針～とにかくリターンを求めろ！

浮かせる機会を逃すな！

アーマーキング、レオともにリーチの長いチェンジ対応の浮かせ技を当てることを第一に行動していく。アーマーキングは上段のブラックスマッシュ（…）や中段のかち上げエルボー（立ち途中…）、レオは上歩掛山（立ち途中…）をスカし確定や確定反撃に入れることに集中する。

壁際の攻めはレオにおまかせ

相手を壁際に追い詰めたら、レオを中心にして壁攻めを構築したい。壁やられ・強を誘発できる各種中段技と、前掃雷王拳の二択を図々しく仕掛けていく。なお、自分が壁を背負った場面では、どちらのキャラでも双拍手（…）またはダブルアームスイング（…）で位置を入れ替えつつ逆転できる。

細かい回復可能ゲージの管理も

レオの回復可能ゲージが多い場合には、アーマーキングで投げを多めに狙ってみよう。抜けられてもレオの回復可能ゲージは回復していくので、投げコンボなどは非常に有効だ。





注目テクニック

レオの双拍手（…）は、壁を背負った状態で相手を投げると壁やられ・強にするため強力だが、壁際以外でもチェンジ入力をすることにより、アーマーキングのダッシュロードロップキック（走り中に…）が追撃として確定し、大ダメージを与えられる。相棒のアーマーキングに比べるとレオの投げは警戒されづらいので、狙っていくといいだろう。



コンボ

Ⅰ ブラックスマッシュ（…）→ブラックスマッシュ（…）→スマッシュフック（…）→【TA:擺腿～仆歩（…）→圧砕硬拳（仆歩中…）】→スイッチジャンピングニーアタック（…）→ランニングクロスドライバー（…）

Ⅱ …→ブラックスマッシュ（…）→T→頂肘金鶏独立～進歩（…）→穿冲拳1発止め（…）→二郎担山（…）→B→前ダッシュ～金剛華山托天掌（…）

Ⅲ 翻欄錘（仆歩中…）→T→スイッチジャンピングニーアタック（…）→スイッチジャンピングニーアタック（…）→スマッシュフック（…）→B→【TA:前ダッシュ（…）～武当金鶏独立～仆歩（…）→圧砕硬拳（仆歩中…）】→（…）

Ⅳ 燕子転身腿（…）～壁やられ・強～二郎担山（…）→B→【TA:（一瞬待って）スペースローリングボディープレス（…）】→霍打頂肘（立ち途中…）

解説

Ⅰは相手の体力の六割近くを奪う大ダメージコンボ。締めのスイッチジャンピングニーアタック（…）→ランニングクロスドライバー（…）の部分はコツがあるので、タイミングをモノにするまで練習あるのみだ。

Ⅱは相手の回復可能ゲージを大量に奪う安定コンボ。最後に大きく相手を吹き飛ばすので、レオの体力が不安な場合は再びアーマーキングに戻しておこう。

Ⅲは回復可能ゲージもダメージも高効率な上、起き攻めまで可能な欲張りコンボ。難度は高くないので確実に決めたい。

Ⅳはレオの強烈な壁攻めからの大ダメージコンボ。TA部分のスペースローリングボディプレス（…）を一瞬待ってから出し、バウンド後の低い位置に落ちてきた相手に当てるのがポイント。成功すれば相手の体力の半分を奪える。

対戦攻略

立ち回りにさらなる安定感を!

三島 仁八（ミシマ ジンパチ）

Text:橘士

地に足を付け、どっしりと構えるのがジンパチのスタイル。相手に攻め込まれてもあわてずに、的確な確定反撃を決めて切り返そう。

接近戦はシンプルに考えることが大事

ジンパチは体格が大きく、発生の早い小技が少ないため、接近戦では困りがち。強力な各種中段と風神拳で密着するような距離まで近付けないようにするのが理想だが、実戦ではそう簡単にはいかないだろう。

しかし、ジンパチは右のカコミで紹介している通り、全キャラクターを通しても最強クラスの確定反撃技を持っている。密着した状態で二択を仕掛けられても、慌てず騒がず冷静に確定反撃を入れていけば、おのずと相手の体力は減っていくのだ。二択を嫌がって、無理にジャンプステータス技や横移動を使う必要は無い。悠然と構えて、相手の二択を受け切るつもりで闘おう。

逆に、硬直差でこちらが有利になった場面では、発生が早く確定反撃をくらわない合掌拳（⇨●）や、返し技で取られない上にジャンプステータスが付いており、ヒット時には追撃が確定する乾闥婆（⇧●）や各種投げ、下段で発生の早い広目蹴（⇧●）や滅諦（⇧●）などで素直に二択を仕掛けていきたい。ジンパチの投げは、空中に居るの相手に対しては自動的に空中投げの颶風に変化するので、横移動で避けられないロングレンジスロー（➡●or➡●）にすれば、投げ抜けが苦手な相手にとっては非常に厳しい攻防一体の行動となる。投げ後の起き攻めも強力なので、使わない手は無いぞ。



二択を恐れず、じっくりと相手の技をガードしながら観察し、判断をしよう。



そして、最大の確定反撃を入れる。ダメージ効率で負けることはほとんど無いはずだ。



相手のジャンプステータス暴れを許さないジンパチの投げ。ぴょんぴょん跳べばいいと思っている若者たちを教育してやるのだ!

切り返し技を知る

発生10フレームの多聞殺（●⇦●）と難陀連拳（⇧●）は、どちらも初段がカウンターヒットすると2発目の攻撃までつながる。2発目ヒット時は、多聞殺は有利になり、難陀連拳はダウンを奪える。難陀連拳はガードされると、相手の浮かせ技をくらうぐらい硬直があるが、壁やられ・強を誘発し、初段がしゃがみステータスなので有効な場面は多い。

これに加えて、パンチ技全般を取れる当て身の感念障壁（⇦●or⇦●）を使えば、能動的な切り返し方も可能なのだ。覚えておこう。

反撃に適した技

技名	発生
烈拳（●●）	10
仏頂刎ね（⇦●●）	12
風神拳（●）	14
葬魔豪連2発止め（立ち途中●●）	11
軍荼利肘（立ち途中●●）	14

「発生」の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）です。



キャラごとに軍荼利肘の入る技を覚えることで、勝利にぐっと近付くことができる。

対戦攻略

こっちくんなスタイル!

オーガ

Text:KEN

遠距離戦では鬼神のごとき強さ、接近戦は苦手、と得手不得手が明確。有利な展開を維持するためには論理的な戦術の構築が不可欠だ。

防御を考える～近付かれたらどうする?

最も重要なのは「後ろダッシュ」。これ以上ノーリスクな行動はほかに無いので、ヒマさえあれば下がることを心がけよう。ある程度距離が離れているなら「後ろダッシュ～しゃがみ」を交ぜることで相手の攻撃をかわしつつ、コンボ始動技の魔神拳（立ち途中に●）を狙う機会も増える。

立ち●はリーチと発生に優れ、リスクが低いので、置き技として安心して使っていける。ヒット後は硬直差での有利を活かして投げを狙いたい。

⇩●は読まれると危険だが、発生10フレームのしゃがみステータス技として非常に心強い。ヒット後は打撃で割り込まれない鬼八門（立ち途中に●）を意識させつつ、二択を仕掛けたり、後ろダッシュで距離を離すのがいいだろう。

手数の多い相手には、カウンター時にコンボ始動技となるオフィディオ・フォビア（⇦●）を狙おう。発生14フレームとオーガの技の中ではかなり出が早く、暴れ技として便利。

こちらから手を出す場合には中途半端に攻めを継続しようとせず、発生の早い技かダウンを奪える技のどちらかに絞るのが鉄則となる。



規格外の体格のおかげでオーガの投げは非常に抜けにくい。ダウンを奪ってしまえば……、



守ることを考えずに起き攻めに集中できる。ダメージの大半は起き攻めで稼ぐつもりで。

控えからスタート

浮かせ技に乏しく火力と起き攻めに長けたオーガは控え向き。相方には、優秀なタッグコンボ始動技を持つキャラを選ぶといいだろう。



オーガを先出しすると、相手の回復可能ゲージを多く残すケースが増える。タッグコンボを決めつつ起き攻めに回る展開が望ましい。

反撃に適した技

技名	発生
裏拳二段（●●）	10
ショルダーインパクト（⇨●）	14
鬼八門（立ち途中に●●）	13
魔神拳（立ち途中に●）	16

「発生」の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）です。



発生11フレームの踵落とし（立ち途中に●●）はリーチが不安なため、鬼八門が確定する状況ではそちらを狙いたい。

壁コンボ

Ⅰ 壁やられ・強～サーペントファング（⇧●●）➡しゃがみパンチ～立ち帰着（⇩●➡）→ショルダーインパクト（⇨●）

Ⅱ 下段さばき→ダブルニーランチャー・ハイ2発止め（⇦●●）→震軍（●●）→ショルダーインパクト（⇨●）

Ⅲ 残月（相手に接近して⇧⇧●）→前ダッシュ～テペヨルトル（⇨➡⇧●●●）

解説

Ⅰは最速でつないでいくだけでOKのお手軽壁コンボ。しゃがみパンチの●はホールドしたまま、硬直中に➡を入れつつ●を連打するとミスの心配が無くなる。バウンド消費済みで壁に到達した場合にて、クラッカースマッシュ（⇩●●）が安定感高め。高難度だがTAで壁の高い位置に当てた場合、マルフィク（●●）で大ダメージを狙える。

こぶしメモ!

●オーガ補足：[illegible]

対戦攻略

透き入り込むは流るる水の如く



風間 準 (カザマ ジュン)

Text:ハメコ。

多彩な連係を使い分けることは、相手に取ってまさしく搦（から）め手となる。派生ごとの性質を理解して使い、追い詰めよう。

各種構えへの派生を活かして攻め込もう

特定の技から出雲（⇨●）と幻日（⇦●）、そして横移動とそこからの専用技に派生できるのがジュン最大の特徴であり、武器である。これら連係の始動には、10フレームの確定反撃および近距離けん制に使える槍連剄（●●）、発生14フレームの中段技で横方向に強く、初段ヒットの確認から出し切れる流燕～彩華（⇦●●●）、ある程度のリーチを持ち、唯一出雲への派生が連続ヒットする神柱（⇨●）の三つが使いやすい。

前者二つからは槍連旋腿（●●●）、及び流燕～彩華月環脚（⇦●●●●）の出し切りを見せつつ、幻日へ派生して下段の瑠璃光交い（幻日中●）と中段の月暈（幻日中●）で二択を迫ろう。なお、瑠璃光交いはヒット後互いにしゃがみ状態、かつこちらが3フレーム有利。百花王1発止め（立ち途中に●）としゃがみ中●でさらに攻め立てよう。また、カウンター時のリターンが大きい雅（しゃがんだ状態で⇧●）を狙うのもいいだろう。

神柱は単発からの派生という展開の早さを活かし、3種の派生をまんべんなく使いたい。特に、出雲までヒットした後は割り込まれない竜車蹴り（出雲中●）と紫雲二段蹴り（出雲中●）で相手を固め、本命の下段である別雷（出雲中●●）で崩すべし。

なお、出雲への派生をしゃがんで反撃しようとする相手には、横移動～神楽（●）がオススメ。カウンター時にコンボが決まる上、ガード時はこちらが5フレーム有利となる。



神楽ガード後は、流燕（⇦●）と墨流1発止め（⇩●）で横移動を抑制しつつ二択を迫れる。

崩しには投げを絡める

ダウンを奪える下段がほぼ無いので、崩しには投げを使いたい。中でも理合（⇧●）は投げ後に鬼殺し（⇨●）での追撃が決まるため高威力だ。



形貫き（●）後は、後転以外にヒットする墨流1発止め（⇩●）、その場起きや後転を拾いつつコンボにいける白拍子（⇦●●）で二択を迫っていこう。

反撃に適した技

技名	発生
白連禊ぎ2発止め（●●）	12
白拍子（⇦●●）	13
鳳仙華（⇩●●）	16
百花王（立ち途中に ●●）	14

「発生」の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）です。



鳳仙華は立ち、しゃがみ両方からの最速発生の浮かせ技。17フレーム以上のスキを持つ技にはリーチに優れた鬼殺し（⇨●）で反撃だ。

新着コンボ

- Ⅰ 香月（立ち途中に●）→白拍子（⇦●●）→神柱～出雲（⇨●⇨●）→水光颪（出雲中●）⇔彩雲壁（●）
- Ⅱ 逆さ竜胆（しゃがんだ状態で ⇧⇩⇧●）→➡☆●→白拍子（⇦●●）→神柱～出雲（⇨●⇨●）→水光颪（出雲中●）⇔水榮香月（⇨➡●●）
- Ⅲ （相手壁際）水榮香月（⇨➡●●）～壁やられ・強→十返沙（⇧●●）⇔翠連紫雲（⇨●●）

解説

Ⅰは背向けの相手を追撃する際に使えるレシピ。彩雲壁でたたき付けた後、相手がその場起き上がりにするならしゃがみ中●が背面ヒットする。後転で逃げるなら前ダッシュで追い掛けて鬼殺しをたたき込もう。Ⅱはチェンジするとジャンプ●が決まらないので、自分で決めた方がいい。Ⅲは壁コンボで、チェンジすれば交代動作中の技で二択を迫っていける。

愛と友情の鉄拳コラム①

TAコンボに活用

オートアシスト技一覧

Text:ハメコ。

今作の「華」ともいえるTAコンボ。操作が難しいので、まずはオートで出る技を使ってみよう。

キャラ名	オートアシスト技
ジンパチ	安底羅掌（⇧●●）
オーガ	ハリケーンミキサー（⇧●）
ジュン	白拍子（⇦●●）
ジェイシー	スターマイン（⇧●）
ヘイハチ	雷神拳（⇨☆⇩⬋●）
ジン	雷魔刹（⇦●●）
カズヤ	風神拳（⇨☆⇩⬋●）
アスカ	水芭蕉（●●）
リリ	マッターホルンキャノン（⇩●）
ファラン	ファイアクラッカー（⇩●●）
シャオユウ	逆十字鳳（⇩●）
エディ	ケーダ・ジ・エスコルピオン（横移動中●●）
クリスティ	ウーニャ～ビリバ（[●●]）
フェン	龍歩昇雲（⇨●●）
レイ	咆犬牙喉（⇨●●）
リー	インバーテッドアクセル（⇨☆●●）
ポール	双飛天脚（⇩●●）
ロウ	ハイキックドラゴンソード（●●）
スティーブ	ソニックファング（⇧●）
マードック	ショルダーインパクト（⇩●）
キング	ダブルフックインパクト（⇧●●）
アーマーキング	ダークネスサイクロン（●●）
ガンリュウ	ダイナマイト関取キック（⇨➡●）
ニーナ	リバースアイボリーカッター（⇧●）
アンナ	往復ビンタ（⇧●●）
ヨシミツ	PKコンボ（●●）
ブライアン	ダブルボディブロー（⇧●●●）

キャラ名	オートアシスト技
ジャック6	パトリオットナックル（⇧●）
クマ	熊武爪（⇧●●）
パンダ	ワイルドランバージャック（⇨●●）
ロジャーJr.	ツインテイルフレイル（⇧●●）
ワン	虎蹲山～挑領（⇧●●）
ブルース	シャッターキック（●●）
ペク	ディストラクション（⇧●●）
レイヴン	ストームブリンガー（⇩●●）
ドラグノフ	ストレートキック・ヘッドハンター（●●）
デビルジン	雷紅昇波（⇩●）
レオ	躍歩四拳（⇩●●）
ザフィーナ	サブナック（⇧●●）
ミゲル	ビートアッパー（⇧●●）
ボブ	ダックフリップ（⇩●）
ラース	ウインドライガー（⇦●）
アリサ	トランスアクセレートキック（⇦●●）

概要と注意点

タッグアサルトを発動した際、パートナーが出てくるまでタッグボタンをホールドしておくと、キャラクターごとに決まった技（左表参照）で自動追撃してくれる。まずはこのシステムを使い、「パートナーが追撃した後に元のキャラで追撃する」操作やタイミングに慣れておくといい。なお、タッグアサルトを発動するまでのヒット数が多いと、一部のキャラクターはオートアシスト技の2発目が空振りしてしまうので注意しておこう。

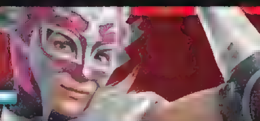


慣れないうちはバウンド誘発技を出した後からヒットするまでの前にタッグボタンを連打しておき、ヒットストップのスローがかかったら……、

その間にタッグボタンをホールドしておくといい。少しずつ入力のタイミングに慣れ、オート以外の技も使えるようにしよう。



ひとしメモ! ●ジュン補足：壁コンボでタッグアサルトとして登場した際は、若干前ダッシュしてから白連突抜（●●●）を狙ってみよう。4発目の発生が若干遅いため単体では壁コンボとして成立しないが、3発目の[illegible]



対戦攻略

ジェイシー

中国拳法とルチャのコラボレーション！ 突進力を生かしてアグレッシブに攻めよう！

Text:KEN

まとわり付いて一気に決めろ！

虎身肘（⇨➡●）や疾歩掌拳（⇩●）といった突進技を持つジェイシーは、接近戦に持ち込みやすい。低空ショルダータックル（⇨●）は硬直こそ長めだが、技後しゃがみ状態となるので安易にワンツーパンチなどを出してくる相手に天砲（立ち途中に●）を決めることができる。「とりあえず跳び込んでみる」くらいの気持ちで距離を詰めたら、発生が早くカウンターでコンボを狙える立ち●を主軸に、ホーミングアタックの里合天腿（⇦●）や横移動で相手の行動を制限しつつ、強力な投げを狙うのが基本となる。

しゃがみ状態からも強力な技がそろっているので、スキを見て相手の目の前でしゃがんでみるのもいい。斬捶落肘（立ち途中に●●）は2発目をホールドしても連続ヒットし、ガード時に有利となるので、下段の後掃穿弓腿（しゃがんだ状態で⇧●●）の対の選択肢として使っていこう。



中段の浮かせ技であるスターマイン（⇧●）は、若干不利な状況から相手の立ち●などを潰ることができる。積極的に狙ってみよう。

隠し技発覚でパートナー選びに悩みまくり!?

パートナーが中国拳法キャラ（レオ、シャオユウ、レイ、フェン、ワン）のときに限り、⇩●【●●】で箭疾歩が出せる。空中コンボでの使用はもちろん、驚異的に長いリーチを活かして、チェンジする相手に当てる用途にも使えるぞ。



ジェイシーは投げも強いので、箭疾歩と特殊タッグスローのどちらを取るか……。



対戦攻略

三島 平八

みしま へいはち

攻めか、守りか。パートナーに合わせた柔軟なスタイルが今作ではカギを握る。

Text:つの☆きょう

三島流・攻勢

中距離では強力な浮かせ技の風神拳（⇨☆⇩⇘●）（※1）や鬼神拳（⇨➡●）をダッシュから繰り出し、まずは相手を黙らせよう。固まるならガードされても有利な空斬脚（⇨⇩⇘●）や下段技の影生門（⇘●）、横移動で様子を見てくるならホーミングアタックの真月旋（⇘●）、羅生門（⇘●）や奈落払い1発止め（⇨☆⇩⇘●）を使い接近戦に持ち込もう。接近戦では、ガードさせてやや有利〜やや不利となる技を活かして攻め続け、相手の行動をよく見ることが勝利への第一歩だ。

三島流・守勢

守りにおいても風神拳は非常に強力。相手のダッシュに合わせて置くように出し、先の先を制そう。それに対し、相手がしゃがみを選択するならば発生の早い無双鉄槌（⇧●●）やコンボ始動技の鬼十字（⇩●）、ガードされてもやや不利で、接近戦に持ち込める五臓血塊（⇨●）を置くのがオススメだ。相手のダッシュからの立ちガードに対しては、風神拳を出し続けるのもいいが、奈落払い1発止めや影生門などの下段攻撃を使ってもいいだろう。

三島流・パートナー考察〜三島家同士で組む場合〜

ほかの三島家キャラと組んだ場合をサンプルに、パートナーに合わせた立ち回りを考察してみたい。カズヤと組んだ場合、カズヤの強力な攻めを活かすためヘイハチは控えに回りたい。カズヤが傷付いたらヘイハチを出して防御的に立ち回ろう。逆にデビルジンと組んだ場合は、ヘイハチは先鋒で出て暴れ、慎重な立ち回りが可能なデビルジンで守るといいだろう。



ヘイハチは攻撃的な立ち回りも可能だが、影足（⇦⇘●）のような防御的な技も持っているため、パートナーに応じてかなり闘い方を変えることができる。

※1……使用するのは、「⇨☆⇩⇘●」の⇘と●を同時に入力することで出せる、いわゆる「最速風神拳」が望ましい



対戦攻略

風間 仁

かざま じん

ジンはコンボのダメージが低めなので、パートナーは火力高めのキャラがオススメだ。

Text:タケヤマ

前心で広げる攻めの手筋

左足刀〜左縦蹴り（⇘●●）と右中段前蹴り（⇨●）はそれぞれ発生が14フレームと16フレームで、確定反撃を決める際などに使っていける。これらの技がヒットした後は➡で前心に移行してからの左回し突き（前心中に●）が相手の打撃技に割り込まれない。これを軸に、右下段後ろ回し蹴り・弐（前心中に●）などで相手のガードを揺さぶろう。

ガードされているのに前心に移行してしまった場合には、流れ柳（残心・弐中に●）を出せば、相手の技を避けつつのヒットが望めるぞ。

隠し技・兆候（仮）で目覚めるデビルの血！

『TTT』での隠し技「兆候」が、コマンド変更とともに今作で復活。三島家（カズヤ、ヘイハチ、デビルジン、ジンパチ）をパートナーにしたとき限定だが、三戦立ち（⇦●）中にレバー⬅入れしながら●●●と入力することでジンのデビル因子が目覚め、さまざまな隠し技を出すことができるようになる。

出せる技は右図参照。なお、この兆候状態は、風神拳、前ダッシュ、後ろダッシュ、前後移動以外の行動を取ると解除されてしまうので注意。技を出した後などは通常のジンに戻ってしまう。

●兆候中に出せる技一覧

技名	コマンド
閃光烈拳	●・●・●
鬼哭連拳	●●●●
鬼風門※1	●●●
風神拳※2	⇨☆⇩⇘●
雷神拳	⇨☆⇩⇘●
奈落払い踵切り	⇨☆⇩⇘●●●●
7連コンボ	●●●●●●●
骸打ち※3	●
超ばちき※4	⇨➡●
羅刹門・壱（仮）	⇦⇨●●●
羅刹門・弐（仮）	⇦⇨●●⇧●



兆候が発動すると、このようにジンの構えがヘイハチのそれに近いものに変化し、技を出すと腕の周りには稲妻が走る。

※1……3発目の後に➡入れで前心へ。※2……三島家（ラース含む）にガードされた場合、横段のような特殊エフェクトが入って兆候が解除される。
※3……三島家（ラース除く）にガードされた場合、横段のような特殊エフェクトが発生。／※4……投げ抜け●



対戦攻略

三島 一八

みしま かずや

今月は期待の中段攻撃、撥蜷局（⇦●●）をピックアップするぞ！

Text:つの☆きょう

安易な左横移動を抑制せよ

撥蜷局（⇦●●）の性能は前号の記事でお伝えした通り。この技が真価を発揮するのが壁際で、壁コンボ後の起き攻めや、硬直差で有利な状況からの二択が強力となる。

撥蜷局を起き攻めに使う場合、カズヤが2P側に居るときの方がいい。1P側であれば、代わりに六腑凶鳴拳（⇧●●）を使おう。

また、やや有利な状態で二択をかける際の選択肢としても優秀。不利な状況で固まりがちな相手には腿砕き（⇘●）や霧足奈落旋風（⇨☆⇘●●）等の下段攻撃と、撥蜷局、六腑凶鳴拳などの中段攻撃で二択を迫ろう。暴れる相手は、速疾號打（⇦●●）や絶影拳（●）のような発生の早い技を使ってつぶすのが有効。



通常の立ち回りにおいても強力。同じく左横移動対策の中段攻撃である⇦●や⇧●、ダブルアッパー（立ち途中●●）や魔神拳（立ち途中に●）と使い分けよう。

反撃に使う技を覚えよう

カズヤは非常に攻めが強いが、反撃能力も優秀。右の表で反撃に適した技を一通り紹介するので、参考にしてほしい。

なお、各種風神拳のデータはコマンドを最速で入力したときのもの。毎回これを入力するのは難しいが、カズヤを使うのであれば手に慣らしておきたい。

●反撃に適した技一覧

技名（コマンド）	発生
閃光烈拳（●・●・●）	10
速疾號打（⇦●●）	11
絶影拳（●）	12
二重裏拳（●●）	12
霧足風神拳（⇨☆⇘●）※1	13
風神拳（⇨☆⇩⇘●）※1	14
踵落とし（立ち途中に●●）	11
ダブルアッパー（立ち途中に●●）	13
魔神拳（立ち途中に●）	16

「発生」の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）です

※1……使用するのは、「⇨☆⇩⇘●」の⇘と●を同時に入力することで出せる、いわゆる「最速風神拳」。

こぶしメモ！

●ジェイシー [illegible]

●カズヤ [illegible]

対戦攻略 風間飛鳥 かざま あすか



チェンジ際のゴタゴタした攻防では、豊富な各種ステータス技の存在が活きてくる。

Text:タケヤマ

チェンジ際の攻防を制す!

ステータス技や返し技が多いアスカは、交代して出てきた際のスキをフォローする行動に恵まれている。ボタンを押しっぱなしにすることでホールドできる水鏡（相手の攻撃に合わせて⇦⁘or⇦⁘）は、交代のスキをごまかすのに最適。

直接的なダメージを取りに行くなら、竜車蹴り（⇦⁘）もオススメ。身を引きながら技が出るため、深追いしてきた相手にヒットさせやすい。

壁際で交代して出てきたときは、壁やられ・強を狙われやすいため、空中判定になるのが早い紫雲二段蹴り（⇩⁘）などを出していくのが効果的だ。

逆にアスカからパートナーへと交代するときは、⇩⇦で出るバク転を使い距離を取ってから交代するのがオススメだ。



流雲塁（⁘）も空中判定になるのが早いジャンプステータス技。こちらも壁際での登場時に使っていける。

確定反撃に使える技が大幅強化!

水芭蕉（⁘⁘）は発生が12フレームかつ連続ヒットするため、さまざまな技への反撃技として役立つ。ヒット時は前ダッシュで近づき、投げや真空刈脚（⇧⁘）と圧到（⁘）の効率的な二択を仕掛けるチャンス。

蘭月（⇦⁘）は発生が14フレームでリーチが長く、しゃがみからでも出せるため、狙う機会は多い。

■蘭月で反撃したい技一覧

キャラ	技名（コマンド）
キング	ボディスマッシュ（しゃがんだ状態で⁘）
ジャック6	アッパーラッシュR1発止め（⇧⁘）
	シザースメガトン1発止め（⇨➡⁘）
ロウ	ブレイクロー（⇧⁘）
スティーブ	フィニッシュブロー（立ち途中に⁘）
ニーナ	ヒールストローク（⇧⁘）
ブライアン	ハチェットキック（⇩⇧⇨⁘）
ブルース	ダッキングエルボー（⇨☆⇩⇦⁘）
	ダッキングロー（⇨☆⇩⇦⁘）
フェン	七寸靠（⇩⇧⇨⁘）
	嵩山雷炮（⇩⇧⇨⁘）

対戦攻略 リリ



主要浮かせ技のスキがお増えになったリリお嬢様。リッチな攻め手でカバーしよう。

Text:ハメコ。

アルストロメリアで華麗に攻める

本作ではバックフリップ・スピニングエッジ1発止め（⇧⁘）のガード時に11フレーム発生の技が確定してしまうため、中距離からの攻めの起点としては使いにくくなった。そこで、ほぼ同等のリーチを誇るアルストロメリア～パラードステップ（⇨➡⁘➡）を織り交ぜ、ヒット状況を確認しつつ攻めに持ち込もう。ヒット時はシャンゼストライク（パラードステップ中⁘）につなぐのがオススメ。最速で出せれば割り込まれず、カウンター時に崩れを誘発、ガードされても若干不利になるだけと優秀だ。

また、上段だがクロワゾネ（パラードステップ中⁘）への連係も有効。こちらも割り込まれず、ガード時には密着状態で6フレームも有利となる。これらで相手の動きを止めることに成功したら、パラードステップを⇧でキャンセルし、下段のアルトロデオ（⇨➡⁘）や各種投げ技で崩しにかかろう。また、下記写真の動きも参考に。

⇨➡⁘➡をガードされた場合には、⇧☆でキャンセルしつつの奥横移動を織り交ぜて守りたい。また、相手が高い位置に判定のある技を出してくるなら、➡でパラードステップを伸ばしつつローズ・ピケ（パラードステップ中⁘）で下を潜るといい。



⇨➡⁘➡からワンコマンドで下段を出したいなら、⇩⁘や⇩⁘で該当のしゃがみ技を出せるほか……。

⇩⁘でエーデルワイスも出せる。通常ヒット時は3フレーム有利なだけだが、発生が早くなった。

対戦攻略 花郎 ファラン



フラミンゴライトロー&レフトハイの代替以上の可能性を秘めた技を使いこなせ。

Text:ハメコ。

カクタスクラッカーからの攻め

カクタスクラッカー（右足上げ中⇩⁘）の2発目は上段ではあるものの、ガード時は右構えに移行しつつ大幅に有利な状況となる。

ここからは、主に下段のヒールビス（右構え中⇩⁘）へつなぎたい。相手の立ち⁘と相打ち、つまりジャンプステータス技には負けてしまうが、横移動や後ろダッシュにもヒットを望める。中段には後ろダッシュで回避されるが直接的な⇩⁘。すべての行動を抑制でき、カウンター時にある程度のリターンを見込めるパングフィスト（右構え中⇨⁘）とライトサイドキック～ライトフラミンゴ（右構え中⇧⁘➡）を使うといい。特にライトサイドキックからは再びカクタスクラッカーを絡めた攻めに持ち込めるぞ。



カクタスクラッカーの初段カウンター時は連続ヒットしてダウンを奪えるので、カットロー～ライトフラミンゴ（⇧⁘➡）で追撃。相手が動いた際はコンボへ。

最速ライジングブレードがより強力に!

⇨☆⇦⁘で出す最速ライジングブレード、通称「青ライ」はガード時のスキが10フレーム不利となり、壁際以外ではまず反撃を受けなくなった。ただし、左半月蹴り（右構え中⇦⁘）カウンター後の追撃として届きにくくなった感があるので、⇨➡⁘に切り替えること。



キングやボブに対しても安心して出せる。チェンジにも対応しているので練習しておきたい。

対戦攻略 凌暁雨 リン・シャオユウ



基本的な使用感は今まで通りに使いやすい新技が追加! 鳳凰の構えで相手を幻惑しよう。

Text:KEN

"打たせて捕る"立ち回り

鳳凰の構え（⇩⁘）で相手の反撃をスカして浮かせる伝統の闘い方は健在。鳳凰連爪（鳳凰の構え中⇩⁘）や鳳凰羽翼（鳳凰の構え中⇩⁘）といった浮かせ技が、出し切り時しかコンボ移行できなくなったので注意。

チェンジ対応技の挑打連掌（⇧【⁘】）は浮かせ技としてはもちろん、コンボの締めに組み込むことでスムーズに交代可能。安全な交代手段として覚えておこう。交代したパートナーでスライディングを狙うのもアリ。

沈墜勁（鳳凰の構え中⁘）はガードされても反撃を受けない中段技。ノーマルヒットで壁やられ・強となるので壁際で扇蹴り（鳳凰の構え中【⁘】）と二択に使うほか、中間距離から奇襲に使うのも面白い。

孔雀跳腿（相手に接近して⇨⁘）はTAGボタンを仕込めば交代可能な投げ技だが、共通タッグスローと同様投げ抜けコマンドは⁘なので警戒されやすい。引き投げ（⇦⁘）などを交ぜて、的を絞らせないようにしよう。



シャオユウが持つダウンを奪える中段技の中でも、かなりリスクの低い沈墜勁。鳳凰の構えに移行したら、ガンガン使っていきたい。

コンボ

挑打連掌（⇧【⁘】）→上歩掌拳～背向け（⇧⁘）→背身撃2発止め（背向け中⁘）→双璧掌（⇨➡⁘）→前ダッシュ～白陽転舞（⇨⇨⇨⁘）

解説

従来の鳳凰双打（鳳凰の構え中⁘）で締めるコンボに比べて威力が高い。吹き飛ばさないために若干壁コンボに移行しやすく、相手の受け身に対して攻めやすい点もポイントが高い。前ダッシュを限界まで引っ張ることと、きっちり⇨を3回入力しないと加横架推掌（⇨➡⁘）が暴発してしまうことに気を付けよう。

ひとくちメモ!
●アスカ[illegible]……⁘➡）→雲雀砲（⇩⁘）とつなげてコンボを決められるぞ。
●リリ[illegible]

対戦攻略
エディ・ゴルド&クリスティ・モンテイロ

エディ クリスティでも、今作では時に強引な攻めが必要となる。リスクを恐れるな!

Text:福士

能動的な読み合いを増やそう

強力なけん制技でじっくりと立ち回ることが可能なエディ／クリスティだが、今作においては相手を逃さない展開を作ることも必要となる。従来の作品から使われてきた座りからの攻めは今作でも相変わらず強力だが、さらに能動的な読み合いを増やすことができるので紹介しよう。

一つは、新技のガット～アウ・バチュウド～逆立ち（⇦◎◎◎←）だ。そこそこリーチのある発生の早い中段の二段技から逆立ちに移行し、そこから発生が早く、打撃で割り込まれないパラフーゾ（逆立ち中に◎）と投げ抜け不可能のバトゥカーダ（逆立ち中に◎）で強制的に二択を迫れる。ガット～アウ・バチュウドの部分で相手がジャンプステータス等で暴れていた場合、バウンドしてコンボにいけるので、自分から展開を作りたいときに重宝するぞ。

もう一つは、これまた新技であるフォーリャ・アタッキ（⇨→◎）だ。リーチが長く、若干の潜り性能があるこの浮かせ技は、ガードされても逆立ち横避け（逆立ち中に⇧☆or⇩☆）やヴカオン（逆立ち中に↓◎）で相手の技を避けつつリスクを与えることができる。浮かせ技をぶっぱなしつつ相手に逆二択を迫るという、悪夢のような読み合いが可能なのだ。



ヴカオンで技を潜られ、結局浮いてしまった。相手はブチ切れ寸前だ。

フォーリャ・アタッキは当てるに越したことはないが、もしガードされても読み合いが発生する。

対戦攻略
馮 威 フェン・ウェイ

攻撃的な構えの「背向け」。今回は、その新しい背向け移行技に注目してみよう!!

Text:ユウ

攻撃の決意表明

最大の強化点は、いわゆる「生背向け」とよばれる転身幻舞（⇦【◎◎】）の硬直が減ったことだ。

ここからは、振り向き投げを後ろダッシュでスカすことすら困難なので、より二択を仕掛けやすくなったぞ。相手が固まるような場面では、ガンガン使っていこう。

そのほか、新しく追加された背向け移行技にも注目したい。

三連衡（◎◎◎）は3発目を←入れでキャンセルしつつ背向けに移行する。特筆すべきはその展開の早さ。固まる相手には有無を言わさず二択をかけられるぞ。3発目ヒット時に壁やられ・強を誘発するので、壁際で使えばより一層のプレッシャーを与えることができるだろう。3発目出し切りガード時の不利フレームが減少したので、ときには出し切りも織り交ぜつつ使いたい。

孔雀掃腿（◎◎◎）も同様に3発目を←入れでキャンセルできるので上記のような使い方が可能だ。

旋風地背脚1発止め（【◎◎】）後も←入れで背向けに移行。リーチの長さを活かして奇襲に使うことができる。2発出し切りのリターンが高いので相手も固まること必至だ。強気に攻めていこう！



常に背向けに移行するのではなく、相手のクセを読んで出し切りと使い分けていきたい。

各種技からの背向け移行をうまく使っていくのが本作のフェンのキモ。

対戦攻略
雷 武龍 レイ・ウーロン

トリッキーキャラの代表格レイ。新技の性能を把握し、適材適所の技選択で闘い抜け！

Text:アブソリュートK田

ネタの数が強さにつながる

多数追加された新技の中でも地功脚（立ち途中に◎）は、しゃがみ状態から出る長い浮かせ技を持たなかったレイにとっては大きな強化点。ガードされると手痛い反撃を受けてしまうので、確定反撃やスカし確定での用途が主となるだろう。また、チェンジ対応技であることも押さえておきたい。

行龍把（⇦◎）は、相手の◎◎など判定の高い技を潜りつつ攻撃できる中段技で、技中に→を入力することにより龍の構えに移行する。近距離戦の混戦時に、攻防一体の選択肢として「とりあえず」出していけるぞ。

蛇巻鋭牙（⇧◎）は技後自動的に特殊構えに移行してしまうため、クセの強い下段技だ。壁際でダウンしている相手への追撃の選択肢に加えてみよう。相手の起き上がりに構えからの技（⇨◎、⇨◎）を重ねることにより、リターン抜群の二択を迫れるのだ。

酔虎落杯（⇦←◎↓◎）は上段技～下段技のコンビネーション。技のつなぎが早く、見慣れていないと対応するのは難しい。相手が下段部分を意識し始めたら⇦←◎↓で寝る、⇦←◎→で酔歩などの各構えに派生するなど、狙いを絞らせず相手を幻惑しよう。全キャラ中屈指の技数を誇るレイだからこそ、引き出しの多さは勝率に直結するぞ。



⇩◎～背向け中◎◎とつなぎ、バウンドさせることが可能に。取りこぼしの無いようにしよう。

背身跳水（背向け中◎◎）の追加により、昇竜脚が空中の相手に当たった後は……。

対戦攻略
李 超狼 リー・チャオラン

強力な新技の影に隠れて、既存技にうれしい変更点アリ!! 要チェックエレガント!!

Text:ユウ　協力:アブソリュートK田

足元からこんにちは

ダメージが上昇し、ガード時に浮かされる心配が無くなったコンパススイープ（⇧◎）は、硬直差で有利な状況や起き攻めで重宝するぞ。

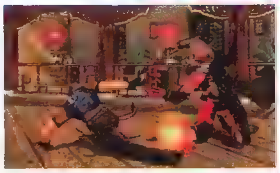
シルバーテイル（しゃがんだ状態で⇧◎）は技後◎を追加入力することでヒットマンスタイルに移行できるようになった。移行後、↑入れでしゃがみ状態にして構えをキャンセルし、スライディング（しゃがんだ状態で⇧⇩↑◎）や、再度繰り出すシルバーテイルなどでまとまったダメージを与えることができる。シルバーテイルヒット後に暴れてくる相手には、ヒットマンスタイル中に横移動で相手の技をスカし、スキャッターブロー（ヒットマンスタイル中に◎）をたたき込んで空の旅へと誘おう。



今回紹介する各種下段技で相手の体力を削り、しゃがみを意識させてからギャラクティスクロー（⇨⇨⇨◎◎）を決められるようになればエレガントだ。

エッジングスライス大幅強化!!

エッジングスライス（ミストステップ中に⇦☆◎）は、ヒット時に⇧◎が打撃で割り込まれないほど有利となった。ワンツーパンチ～ミストステップ（◎◎⇨☆）や、リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦◎⇨☆）など派生技はもちろん、直接ミストステップから狙うのもいいだろう。



ヒット後は有利フレームを活かして、立ち◎や⇧◎などで暴れつぶしを狙うのも効果的だ。

こぶしメモ!

※……記事中の「CD」は「チャージドラゴン」の略です。

対戦攻略

ポール・フェニックス



使える新技と唯一無二の崩拳を手に入れたポールに死角無し！ TAで一撃必殺を狙え！

Text:KEN

攻めも守りも高水準

獅鷹（立ち途中に○○）は発生13フレームの連続技。ローキックなどへの反撃に重宝する。多少のディレイならつながり、初段はそこそこ横に強いので、ハーフステップ（⇩○）から状況確認で出し切るのも強い。

浮草（⇩⇧⇦）からの新派生は、瓦駒（⇩⇧⇦○）が発生とリーチに優れたホーミングアタック、飛鰐（⇩⇧⇦○）がチェンジ対応の浮かせ技とどちらも使いやすく、ガンガン狙っていきたい。

チェンジ対応の投げ技である裏当て（⇨➡○）は、回復可能ゲージこそ減らすことができないが、ダウンしている時間が長いので成立すればさまざまな技で追い打ちが可能となる。自分が使うパートナーでの、最大ダメージとなる追撃を探しておきたい。



空中ヒット時に受け身が取れない崩拳（⇩⇨○）は、相手の側面から当てれば距離が離れにくく、追撃が確定するケースも。要研究だ！

裏疾風を活用して回復可能ゲージを削れ!

いわゆる「右アッパー（⇧○）」や「ライトー（⇩○）」と呼ばれ、基本技にカテゴライズされる浮かせ技は、そのほとんどが交代不可能だが、ポールの場合、コンボの初段に裏疾風（⇩⇧⇨○）を組み込むことでタッグコンボにつなぐことが可能となる。硬直の見切りが難しいが、ぜひともマスターしたい。



⇧○や⇩○は使い勝手がよく、確定反撃をはじめとして決めるシーンが多い。これらの浮かせ技からタッグコンボを決められるのは、他キャラにはあまり無いポールの長所であることは間違い無い。

対戦攻略

マーシャル・ロウ



新技の数は少ないが、既存技の変更点はも多い。まずは各変更点をしっかりおさらいしよう。

Text:アブソリュートK田

丁寧な立ち回りを心がけよう

CD移行時のさばき効果が削除されたことで、CD移行を盾とした強引な攻めができなくなった。当然相手としてもロウに対して攻めやすくなっているので、安易な攻めに対しては立ち○やワンツーニー（○○○）でカウンターを狙ったり、高性能な防御手段の上・中段捌き（⇦○or⇦○）といった技を今まで以上に狙って使う必要があるだろう。もちろん、優れた確定反撃能力を活かすためにガードを固めることも重要。

中段技でのけん制や、とりあえずの攻めに使いやすいドラゴンストーム（⇦○○○）は三発目のガード硬直が減っているので、強気に出し切るという選択肢をどんどん増やしていこう。

ドラゴンニー（相手に接近して⇨➡○）は浮きが低くなっており一見弱体化のようにも見えるが、チェンジ対応技になっている。タッグパートナーによっては、今まで以上の高威力コンボを決めることができるのだ！



クラウドゲート（CD中に○）はやられの変更により壁やられ・強を誘発するように。壁際での上・中段捌き（⇦○or⇦○）の期待値が大幅UP!!

最強クラスのホーミングアタック!?

タイガーファング（⇦○○）がホーミングアタックに変更されたことにより、相手の横移動を抑制しやすくなった。1発目をヒットさせ、背向けに移行した後も有利なので、相手の暴れに負けない投げをメインに背向けからの攻めを構築しよう。



タイガーファング1発目は○で背向けに移行。ヒット後は強気に攻めよう。

対戦攻略

スティーブ・フォックス



各種仕様変更でファイティングスタイル再考は必至？ ブッ込むか待つか、それが問題だ。

Text:KEN

キモはスタンソーサー

今作からスタンソーサーがピーカブースタイル中⇩○だけでなく、しゃがんだ状態で⇩○でも出せるようになり、攻めのきっかけが作りやすくなった。これにより「中間距離からダッキング（⇨○or⇨○）しゃがみキャンセルで相手の置き風神拳をかわしつつ有利な状況を作る」といった行動が可能に。技後は強制的にピーカブースタイルとなるので、相手キャラに合わせてその後の行動を選択しよう。

イレイザーブロー（⇨⇨⇨○）はガード後に距離が離れなくなったため、一気に近付いて二択をかけるのが容易になった。ノーマルヒットでコンボ始動のスリムボム（⇨○）と、ヒット確認可能なジャイロフック（⇨○○○）を状況に合わせて使い分けるのがいいだろう。



クイックフック～フリッカー構え（⇨○◀）ノーマルヒットからフリッカー構えを○で解除→スタンソーサーといっためも有効だ。

パートナー選びでライバルに差を付けろ!

メインのコンボ始動がクイックフックカウンターヒットとなるため、コンボパーツであるガゼルパンチ・レイジ（ロングダッキング中に○）～チェンジ後に拾いやすいキャラ、もしくはタッグアサルトの強力なキャラをパートナーにするのがオススメだ。



スティーブ自身の火力がかなり高いので、浮かせ技の充実したキャラとも相性がいい。

対戦攻略

クレイグ・マードック



主要技の浮かせ技が劇的変化を遂げ、今までに無いマードックを見ることができるかも!?

Text:バベル樋口

潜られる側から潜る側へ

今までは棒立ちのまま腕を振り回していただけのスイングアッパー（⇧○）が、少し姿勢を屈めてから腕を回して打ち上げるモーションに変更された。これにより技に若干の潜り性能が付加され、リリの立ち○など極端に打点の高い攻撃をかわしつつ攻撃できることがある。ショルダーインパクト（⇩○）よりも発生速度と攻撃判定に優れるので、お互いに横移動や立ち○などで様子見がちなほぼ五分の状況などでは、こちらが有効に機能する場合もある。

その他目立った変更点では、13～15フレームまでの確定反撃として活躍するコンプレッサー（⇧○○○）が、ヒット時の状況が有利になった。ヒット後は相手の立ち途中○にクイックバズーカ（⇨○）で打ち勝てるので、クイックバズーカ（⇨○）と逆方向に強いスイングアッパー（⇧○）の二つの中段攻撃を軸にしつつ、投げ技やニースライサー（⇩○）やレッグシザース（⇧○）で揺さぶりをかけよう。



スイングアッパー（⇧○）は左側に強く右側に弱いままだが、ニースリング（⇦○）ガード後に打てばなぜか相手の左横移動もつぶしやすい。

新着コンボ

I レイドキック（立ち途中に○）→立ち○→ワンツークラウチングスタイル（○○○○）→パワーバンプ（クラウチングスタイル中⇨○○○）→前ダッシュ～ダブルインパクト（⇨⇨⇧○○○）

II （壁際）クローザーストライク（⇧○）～壁やられ・強～クラウチングスタイル（○）→パワーバンプ（クラウチングスタイル中⇨○○○）→クラウチングスタイル（○）→パワーバンプ（クラウチングスタイル中⇨○○○）

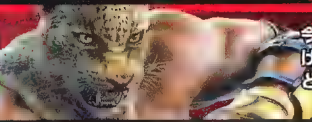
解説 Iは立ち○を立ち○に替えることも可能。IIは入力タイミングにかなり余裕がある。標準サイズ以上には立ち○→コンプレッサー（⇧○○○）にすることでバウンド後のパワーバンプ（クラウチングスタイル中⇨○○○）で楽に補正切りが狙えるぞ。

こぼしネタ!

●スティーブ編：……スライディングはヒットすると相手をダウンさせ、……チェンジからも狙える！

●マードック編：ニースリング（⇦○）はガード……五分からやや不利に……2フレームなのでまだまだ主力になる。

対戦攻略 キング



今度のジャガーステップは前だけじゃない。新たな武器の使いどころをチェックしておこう。

Text:バベル樋口

打撃? 投げ? 時代は逃げキング

今作より追加された、後方にジャガーステップするリバースジャガーステップ（⇦●●）は、攻防一体の構え。移動距離がそこそこ長く、着地するまで空中状態のため使い勝手は良好。

単に攻撃をかわすだけでなく、スカし確定にジャガーステップ・フック（●●●●）やジャガーステップ・ソバット（●●●●）をヒットさせれば見返りも大きい。これらの派生技があるおかげで通常時はこのステップを連発するだけでもプレッシャーになり、守備を重視した戦法が可能になった。

また、交代時に出せば、交代直後の大きなスキを低減できる上に、⇩●●や⇧●●などのコンボ始動技を空中状態で受けやすい。交代と一つのセットにしてしまってもいいだろう。



本作の細かな変更点としては、ニーリフト（⇨☆⇩●●）のやられが変わり、アリキック～スピニングスマッシュ（⇩●●●）で追撃可能になったことが挙げられる。

必殺奥義・フランケンシュタイナー！

密着状態であれば立ちガードもろともぶん投げてしまう、打撃投げのフランケンシュタイナー（⇧●●）。ここからチェンジすると、出てきたパートナーがダウンした状態の相手に何でもできてしまうくらい有利な状況になり、大ダメージを与えられる。起き攻め時に切り札として狙ってみよう。



壁際では後ろダッシュで回避されることが無いのでクリーンヒットさせやすい。チェンジした後はマードックのダウン投げやフェンの落蹴崩打（⇧●●）など何でもアリなので一番痛い技を選ぶこと。

対戦攻略 アーマーキング



強力な投げや上段と対になる中段攻撃の使い分けをマスターし、さらなる悪の華を咲かせろ!

Text:福士

中段攻撃は悪漢紳士のたしなみ

密着に近い間合いでは、先月号でも触れたように横移動にある程度強いスマッシュフック（⇧●●）やリターンのあるライジングトゥーキック（⇩●●）、回転の早いレバークラック（⇧●●）やカウンター時にコンボが入るブラックニーリフト（⇧●●）をメインに、リスクを抑えて使い分けていく。

それより離れた間合いでは、新技のトーキック～スタナー（⇩●●正面ヒット時●●）とスピニングラリアットが頼れる。前者は発生が早くヒット時起き攻めが可能で、後者は追撃が確定して高威力なホーミング技。どちらも高性能な中段技なのだ。

さらに遠距離では、フライング・フォアアームズ（⇨➡●●）での奇襲が強い。判定が強くリーチが長いので、とりあえず的に使える。これで相手をけん制しつつ、特殊ステップからスイッチジャンピングニー（⇩●●）で一気に接近するのも有効だ。横移動にもある程度強い上にヒット時には有利になるので、攻めを継続できるぞ。



スイッチジャンピングニー（⇩●●）はカウンターヒット時や空中ヒット時にはコンボに移行できるので、状況確認を怠らないようにしよう。

精選コンボ

Ⅰ　ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇧●●）→スイッチジャンピングニー（⇩●●）→立ち途中●●→ハンマーエッジ（⇩●●）〔T〕前ダッシュ～レバークラック（⇨⇨⇧●●）→マッスルドライバー（空中の相手に⇨⇦⇧⇩⇧⇨●●）

Ⅱ　スーパーキック（⇨➡●●）→引き起こし（相手ダウン中⇧●●）→ブラックエルボーフック（⇨●●●●）

解説

Ⅰは少々難しいが、大ダメージ＋起き攻めの欲張りコンボ。最後の部分をブラックエルボーフック（⇨●●●●）にすれば、壁への運びコンボにもなる。Ⅱは確定追撃のダウン投げからの地上コンボ。もう一つのダウン投げである延髄ニー（相手仰向けダウン中頭側で⇧●●）と使い分けていこう。

対戦攻略 巌竜 ガンリュウ



お笑いキャラの地位を確立しつつあるガンリュウだが、個々の技性能は決して低くないぞ!

Text:タケヤマ

相撲は組み付いてナンボ!

組み手つかみ（⇦➡●●）は今作の主力となる技。ガードされても反撃をほとんど受けない中段攻撃で、リーチが長く、横方向への判定も非常に強い。中間距離でのけん制に有効なほか、壁やられ・強を狙える壁際で使うのが強力。カウンター時は極楽うっちゃり（組み手つかみ中に●●）からのタッグコンボを狙える。

組み手つかみで中間距離を制すことができたら、相手に接近し、見返りの大きいけたぐり（⇧●●）と突き上げ張り手（⇧●●）の二択を狙っていきたい。接近して直接二択をかけるのが難しい場合には、前ダッシュからの立ち●●をガードさせてから二択にいこう。立ち●●はガード時有利で、カウンター時はカチワリ頭蓋（⇧●●）が連続ヒットする。



極楽うっちゃりからは、大ダメージのタッグコンボが狙える。ガンリュウの弱点を補うため、なるべく空中で運べるキャラを選ぶし

接近戦のバリエーションを増やしていこう

陣幕破り（⇦●●●●●）は2発連続ヒットする中段攻撃。2発ヒット時はこちら側が若干有利なので、立ち途中●●と投げなどで二択を迫れる。ガードされても反撃を受けない相撲ラッシュ1発止め（しゃがんだ状態で●●）に連係させてもいい。派生3発目は見返りが小さいので、出し切らないように。



金剛張り手（⇦⇨●●）には、相手の攻撃を避ける効果がある。ヒット時は陣幕破り2発止めが確定するので、前述の攻めを狙うチャンスだ。

対戦攻略 ニーナ・ウィリアムズ



優秀なコンボ始動技とコンボパーツを持つニーナは、タッグシステムと非常に相性がいいぞ。

Text:リュウケイ

タッグコンボを有効に使おう

近距離で闘う機会が多いニーナは（⇧●●）やリフトショット（横移動中に●●）や立ち●●がカウンターからコンボを決めることが多い。その場合、基本的にはタッグコンボを狙えず、相手の回復可能ゲージを奪えないが、壁を使えば話は別。コンボが決まったときは、締めに相手を大きく吹き飛ばすタイプのチェンジ対応技を使って壁に向けて吹き飛ばしてみよう。壁に張り付かせつつチェンジすればタッグコンボを決めることができるぞ。締めに使う技は、クリークアタック＆ディバインキャノン（⇧●●●●●●）やヘルブリンガー（⇩⇧⇨●●）、リバースアイボリーカッター（⇦●●）などがオススメだ。壁との距離をしっかり把握してコンボパーツを選択すること。

また、ニーナはチェンジからの拾いに適した技が多く、さまざまな状況からタッグコンボを狙えるため、パートナーとしても優秀なキャラだ。下記サンプルタッグコンボを参考にタッグコンボを狙おう!



各チェンジ対応技の吹き飛びを理解すれば、さまざまな状況から壁を絡めたタッグコンボを決めることができる。相手の回復可能ゲージを削り取れ!

精選コンボ

Ⅰ　（パートナー:カズヤ）忌怨拳（⇧●●）カウンター→霧足最速風神拳（⇨☆⇩●●）〔T〕ライトローキック＆バックスピンチョップ（⇩●●●●）→前ダッシュ～アイボリカッター（⇦⇦●●）〔T〕フラッピングバタフライ1発止め（⇩⇧☆●●）→フラッピングバタフライ1発止め（⇩⇧☆●●）→シャムロック（⇩⇧⇦●●●●●●）

Ⅱ　（パートナー:アンナ）コールドブレード（しゃがんだ状態で⇧●●）→シットスピン＆ライトアッパー（⇩●●●●）〔T〕アイボリーカッター（⇨⇨●●）〔T〕フラッピングバタフライ1発止め（⇩⇧☆●●）→ファールキック（⇦➡●●）

解説

Ⅰは、難しい忌怨拳カウンターからの霧足風神拳を失敗してしまったときのフォローコンボ。忌怨拳が当たった時点で右に軸がずれるため、フラッピングバタフライ1発止めが2回入る。ほかにも、崩れなどからニーナへ即チェンジしてコンボを決められる状況は多々あるので探してみよう。Ⅱは姉妹コンボ。先端だとコンボにつなげにくいアンナのコールドブレードだが、ニーナが居れば安心だ。

こぼしネタ!

●ガンリュウ補足:[illegible]

●キング補足:新技のラウンドトリップチョップ（立ち途中に●●）は発生13フレーム。確定反撃に使おう。

※……記事中の「CJ」は「カオスジャッジメント」の略です。

対戦攻略

アンナ・ウィリアムズ

既存技の変更点と、新技サーバルーブロウの使い方を中心に解説するぞ！

Text:リュウケイ

既存技の変更点

従来通り、しゃがみ状態からのリフトショット（立ち途中に●）とコールドブレード（しゃがみ中に⇧●）の中下段の二択が強力なアンナ。アッパーストレート（⇧●●）や、下段のライトニングスクリュー（⇧●）、ホーミングアタックになったエクスキューショナー（⇨➡●）などの技を主軸に、近距離離戦で闘うスタイルは本作でも健在。さらに本作では、アイシクルエッジ（⇩●）のスキが減少し、使いやすくなった。ガードさせれば、相手をしゃがみ状態にさせられるので、攻めの起点として活用していける。

サーバルブロウの用途

サーバルブロウ（⇨●●）は、攻撃判定の低さと威力の高さからコンボパーツとして有用だが、2発目がダウン状態に当たるため、起き攻めでも有効。後転などに引っかかればバウンドを誘発できる。また、1発止めから（●）でのCJ移行も強力。2発目を意識して反応が遅れた起き蹴りにピッキングヒール（CJ中に●）でカウンターを狙ったり、その場起き立ちガードや寝たままにはポイズンフロッグ1発止め（CJ中に⇧●）を出すなど、選択肢は多彩。サーバルブロウ1発目空中ヒット時にCJ移行していた場合、カラカル（CJ中に●）でバウンドを誘発できるので見逃すな！



ガード崩し（●）にも変化あり。カウンター時に⇨➡●が届かなくなった。壁際以外は双掌破（⇨●）で追撃。



焦った下段起き蹴りをCJ維持で取る！　ダウンに当たる技が多かったアンナの起き攻めが、さらに強力になった。

対戦攻略

吉光 ヨシミツ

さまざまな技が強化されたヨシミツは、驚くような連係や攻めが構築できるってばよ！

Text:橘士

細かく煮詰めて宇宙No1

ヨシミツの構えの一つである金打（●）。今作の金打には上中段を受け止める返し技性能が付加されている。相手の攻撃を受けたときに、自動で八咫烏（⇧●）に派生するので一見使いづらい印象を受けるのだが、ヒット時のリターンは非常に大きい。追撃として介錯（⇧●）が確定して大ダメージを与えることができるので、狙わない手は無いぞ。この介錯を軽減しようとする相手には、柄当身（⇧●）で拾って下記のコンボを入れよう。

また、岩碟（⇨➡●）などから金打に移行した場合にも、今作では崩しを狙える。相手の発生11フレームの技と髑髏（金打中⇨●）が相打ちとなるので、これを柱に相手の⇩●や⇧●などを避けられる下段技の死馬駆り（金打中●）や、ローリスクでバウンドを誘発する多段の中段技の童子切り（金打中●●）などでガードを揺さぶろう。

相手の横移動に対しては、ホーミング技である流雪（金打中●）で対応し、上段攻撃を潜れる金打中⇨の移動で幻惑できるなど、金打に秘められた可能性は無限大だ。



ほかの既存技の変更点で重要なのは、柄当身（⇧●）低空ヒットからバウンド誘発を絡めたコンボにいけるようになったこと。詳細は下記参照。

推奨コンボ

柄当身（⇧●）or立ち途中●空中ヒット→逢魔外法閃1発止め～金打（⇦●●）→阿修羅斬（金打中●）Ⓑ➡入れ振り向き→圧切り払い（⇩●●●）

解説

鬼門跨ぎ（立ち途中●●）や卍裏跳び蹴りヒット時の起き攻めや、相手のスライディングをガードした際の反撃などには上記のコンボが入る。前作までの吉光は柄当身（⇧●）や立ち途中●が遠距離で空中ヒットした後は⇩●しか入らなかったので、これはかなり革命的なコンボといっていいだろう。

対戦攻略

ブライアン・フューリー

高性能な新技と性能変更された既存技を活かした、新戦術を紹介!!

Text:ユウ

最凶“スカ確”マシーン

今作のブライアンは相手のスカりに対して有効な技を多数持っている。

近距離戦で活躍するジェットアッパー（⇨⇦●）をはじめ、リーチが長く、空中コンボ始動技にしては不利フレームが極めて少ない中段技のボアクラッシャー（⇨●●）はかなり強力。ほかにも注目したいのが、今作より大幅にディレイをかけても連続ヒットするようになったスマッシュ＆マッハキック（⇩⇦⇦●●）だ。予めスウェー（⇩⇧⇦）を仕込んでおけば、ボアクラッシャーより早い発生で相手の技のスカりにたたき込むことができる。ヒット後は、前ダッシュからキックオフ（⇩⇧⇦●）とその場起きを拾えるストマックブロー（⇧●）の二択が相変わらず強力だ。



中間距離で、新しく追加されたスネークファングースウェー（⇨●◆）で相手の技を誘い、スマッシュ＆マッハキックにてスカし確定を狙うのも面白い。

キックオフヒット後の体の向きを裏返す

キックオフヒット後に今までのコンボを入れても、頭側が向いた状態の浮きになってしまう今作。大ダメージコンボが入らなくなってしまったが、初段にジェットアッパーからのチェンジを仕込み、タッグコンボを決めるといい。足側向きの状態に直り、回復可能ゲージを削れる。ぜひ活用してほしい。



ジェットアッパー～チェンジからバウンドに持ち込めるタッグ選びも重要だぞ。

対戦攻略

ジャック6

圧倒的な火力と爆発力は健在！　「一家に一台ジャックを設置」の時代到来か？

Text:タケヤマ

軽い下段と重たい中段で攻めろ

⇧●やスレッジハマー（⇨➡●）などの火力の高さに目を奪われがちなジャックだが、これらの技を当てるためには、下段攻撃で相手の体力を削るという布石が必要となる。

発生が早く、リーチは申し分無いマシンガンナックル1発止め（⇧●）を主軸にしながら、ガードされても反撃を受けない⇩●とメガトンストライク1発止め（しゃがんだ状態で●）を織り交ぜていこう。

相手に密着してしゃがみ状態になったときは、パルスナックル1発止め（しゃがんだ状態で⇧●）が活躍する。スキが小さく、ヒット時は5フレーム有利。立ち途中●で相手の出方をうかがうか、⇩●やスレッジハマー（⇨➡●）で横移動を抑制するのが基本となる。



サイクロンハンマー（●●）は上段攻撃だが貴重なホーミングアタック。スキの小さい2発止めが基本だ。ヒット時はかなり有利。

ジャックならではの確定反撃

ピリオドシューター（⇨●）は発生の割にリーチが長く高威力。この技ならではの反撃が決まる場面が存在するので、見逃さずに決めたい。ヒット時は5フレーム有利で、発生の早いマシンガンナックル1発止め（⇧●）や⇧●などで相手の行動を制限しつつ二択を仕掛けられる。

●ピリオドシューターで反撃したいポイント

キャラ	技名	難
エディ	コトヴェラダ（⇘●）	◎
カズヤ	鬼蹴り（⇨●）	○
ラース	エルボーコロナ（⇨➡●）	○
リー	インパルスショット（⇨➡●）	○
三島家（※1）	風神拳（⇨☆⇩⇘●）（※2）	◎
ジン	胴抜き（⇨➡●）	○
デビルジン	胴抜き（⇨➡●）	△

「難」の項目は、反撃のしやすさを表す。◎＝安定／○＝先端ガード以外は反撃可能／△＝近距離でガードした場合のみ反撃可能。

※1……カズヤ、ヘイハチ、デビルジン。※2……ノーマル版のみ。⇧と●を同時に入力することで出せる、いわゆる「最速風神拳」は含まない。カズヤの霧足風神拳も同様に、ノーマル版のみ反撃可能。

ひとしめを！

対戦攻略

クマ&パンダ

今号では活躍が予想されるクマとパンダの、タッグに絞った基礎戦術とタッグコンボを紹介。

Text:パベル樋口

二体そろえば獰猛さ二倍

愛好家なら思わず選んでしまうクマとパンダのタッグ。同じスタイルゆえに対策されやすい点は少々辛いが、ベアバイツ（相手に接近して…）とベアばちき（相手に接近して…）にこの2キャラ専用の特殊タッグスローがあるなど、意外にも実用的な組み合わせだ。

スタイルの基本となるのは、相手の立ち…などが届かない間合いに居ること。巨体のせいで細かな連係に対処しにくいので、困ったら後ろダッシュで距離を離すのが得策。ここでは、相手の空振りに熊武爪（…）でスカし確定を決める用意をしておこう。

距離を離したらベアヘブンキャノン（…）の1発止めをバリアのように振ってけん制しつつ、ベアラリアット（…）と、確定反撃を受けにくい熊鬼神拳（…）で攻めていく。なお、熊鬼神拳（…）と熊武爪（…）はチェンジ対応。タッグコンボで相手の回復可能ゲージを奪うべし。



守勢に立たされた状況で交代する場合には、ベアスキッピング（…）やその場しゃがみ（…）を仕込んで素早く空中に逃げてしまうのも手。

新着コンボ

Ⅰ 熊武爪（…）Ⓣ→ベアヘブンキャノン1発止め（…）→ダブルワイルドピンタ（…）→【TA:裏旋熊刃脚（…）】→前ダッシュ～熊武爪（…）

Ⅱ 熊鬼神拳（…）Ⓣ→（少し待って）ビックベアアタック（…）→ハニートラップ（…）Ⓑ→【TA:裏旋熊刃脚（…）】→前ダッシュ～裏旋熊刃脚（…）

Ⅲ （壁際）ワイルドランバージャック（…）～壁やられ・強～後ろダッシュ～ハニートラップ（…）Ⓑ→【TA:（少し待って）～メガトンクロー・デュアル（…）】→メガトンクロー・デュアル（…）

解説

Ⅰは…を早めに入力するのがコツ。Ⅱは壁が近い場合は最後を熊武爪（…）に切り替えよう。ⅢはTAのメガトンクロー・デュアルの1発目が壁の高い位置で当たってしまったら、最後を熊三宝龍（…）にすれば全段ヒットする。

対戦攻略

ロジャーJr.

ロジャーJr.単体での火力が下がってしまったため、システムを最大限に活用して補おう。

Text:リュウケイ

三人（?）で力を合わせて闘おう

ロードローラー（…）がバウンド誘発技ではなってしまったため、コンボの幅が狭くなってしまい嘆いている人は多いだろう。しかし、本作ならではのシステムを活用すれば大ダメージを狙える。具体的にはテイルカッター（…）ヒット後。以前はロードローラーでバウンドを誘発させていた場面で、TAを積極的に使用していくのがオススメ。テイルカッターから直接アニマルヘッドバット（…）でバウンドを誘発し、TAから大ダメージコンボを決めてやろう。

また、ロジャーはアニマルキックラッシュ（…）が、「壁コンボ何発目からでも、壁やられ中の相手にヒットすれば最後までヒットする」ので、TAを絡めた強力な壁コンボを狙える。よって、壁到達まではバウンドを温存したい。パートナーには火力とコンボ運びが優秀なキャラがオススメだ。



TAは強力なシステムだが、デメリットもある。コンボダメージアップのために駆使したいが、自分と相手の体力ゲージには常に注意しておかねばならない。

新着コンボ

Ⅰ （パートナー:ニーナ）ライジングトゥーキック（…）orエアーズロック2発止め（…）→立ち…→ダブルスピン（…）→ワンツーブリマキック（…）～（壁に到達）→ブーメランナックル（立ち途中に…）Ⓑ→【TA:連撃双掌破（…）】→アニマルキックラッシュ（…）

Ⅱ （パートナー:リー）テイルカッター（…）→アニマルヘッドバット（…）Ⓑ→【TA:ヒールブースター（立ち途中に…）】～前ダッシュ（…）～ワンツーロケットスタンス（…）→ロードローラー（ロケットスタンス中に…）

解説

Ⅰはバウンドを温存して壁まで運び、TAを絡めた壁コンボを狙ったもの。このコンボは一例なので、ほかのキャラでもいろいろ試してみよう。Ⅱはテイルカッターを始動技にし、TAを組み込んだサンプルコンボ。ヒールブースターで相手を縦回転させ、足向けダウンにしている点がポイントだ。こちらも自分が選んだパートナーと相談し、より優れたコンボを探してみよう。

対戦攻略

王椋雷 ワン・ジンレイ

主要技には細かな変更点が多々アリ。新技の性能もしっかり押さえておこう。

Text:リュウケイ

新生ワンの性能は?

ワンの主力下段技である低身後掃腿（…）は発生が遅くなったが、技後はしゃがみ状態で、ヒット時はわずかに有利に。カウンター時は相変わらずダウンを奪えるが、鷹雙展翅1発止め（…）がダウン状態にヒットしなくなったため追撃が難しい。前ダッシュから双把（…と入力）が有効だが、ワン、ロジャーJr.、リリとクリスティを除く女性キャラにはヒットしないので注意。

今作でも後掃落襲脚（しゃがんだ状態で…）と右掌底打（しゃがんだ状態で…）の二択は強力。さらにしゃがみ状態で中段のホーミングアタックである撤歩双戟（…）が出せるようになり、横移動で二択を回避する相手を抑制できる。撤歩双戟は、確定反撃をくらわず、ワンがしゃがみ状態になる1発止めを基本にしよう。ガードされても、派生を意識する相手には強気の二択がかけられる。



強力な二択だが、暴れには弱い。暴れに対しては素直にガードか、横移動などで回避してスカし確定を入れるか、技の派生を出すなどして抑制しよう。

便利な新技・双白鶴爪!

双白鶴爪（…）は壁やられ・強を狙って壁際で出すのが基本的な使い方。しかし1発目がリーチが長くダウンに当たる上に、空中判定の相手に当てればそのまま立ち…で拾って烏牛擺頭（…）でバウンドまで持ち込めるので、起き攻めに使っても強力。コンボパーツとしても有用だ。



秘宗歩（…）、野馬奔槽（…）、打突凶把（…）3発目カウンター時はこの技でコンボにつなげられる。

対戦攻略

ブルース・アーヴィン

コンボの運び能力が高いブルースは、パートナーとして優秀。この機会に一度使ってみよう。

Text:タケヤマ

しゃがみからの選択肢が強化

アッパーニー（立ち途中に…）の存在により、しゃがみ状態からの二択が強力になったブルース。…ヒット後など有利なしゃがみ状態からは、ペインウインド（しゃがんだ状態で…）とアッパーニーの二択を仕掛けよう。新技のクンカオ・ムン（…）を…でキャンセルした後もしゃがみ状態なので、この状況を利用するのも面白い。

ダブルトマホーク（立ち途中に…）は、コンボ始動技の立ち途中攻撃。発生が13フレームと非常に早いので、相手の上段や下段をしゃがんだ際の反撃技として重宝する。

反撃に適した技

ブルースの主な反撃用の技を以下にまとめてみた。参考にされたし。

技名（コマンド）	発生
サザンクロスコンビネーション（…）	10
ベーンボーン（…）	12
テンカオ・パヨン（…）	14
ティー・ソーク・ラン（…）	15
立ち途中に …	11
ダブルトマホーク（立ち途中に …）	13
アッパーニー（立ち途中に …）	16

「発生」の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）です。



テンカオ・パヨン（…）は発生とリーチに優れ、立ちしゃがみ問わず出せる優秀な技。

新着コンボ

Ⅰ ダブルトマホーク（立ち途中に…）→前ダッシュ～レフトローハイキック（…）→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中に…）Ⓑ→スーア・レブ（…）

Ⅱ ティー・ソーク・カウ（…）カウンター→レフトローハイキック（…）→バサートハンマースタンプ（バサートスタンス中に…）Ⓑ→ブルニードル（…）→ショットシェル（…）→ダッキングアッパー&ロップリー1発止め（…☆…特殊ステップ中に…）→ティー・ソーク・カウ（…）

解説

Ⅰは最初の前ダッシュ～レフトローハイキックで拾うタイミングが難しい。硬直を見切って素早く、少しだけ前ダッシュしないと決まらない。TAを決める場合は、パートナーで縦回転誘の単発技→ブルースでソーク・クラブ（…）→ショットシェル（…）～とつなげるのが基本 Ⅱは起き攻め重視のコンボ

こぶしメモ! [illegible]

対戦攻略 白頭山 ペクトーサン



フラミンゴ中の技の性質が変更されたペク。新たな闘い方を身に着けよう。

Text:ハメコ。

主力はフラミンゴニードル

今作ではフラミンゴ中の技のほとんどが横方向に弱くなっているが、フラミンゴニードル(フラミンゴ中⇨●)は未だ健在。相手の横移動に滅法強いだけでなく、ガードされても五分の状況となり、さらにカウンター時に崩れを誘発して追撃できるため、中〜近距離からのけん制として非常に強力である。⇦●⇨●と素早く入力すればすぐに出せるので活用しよう。

ガードされた際は発生に優れた立ち●で相手の出鼻を挫くか、しゃがみステータスを持つ下段技の⇩●、及びこれらからの派生技で構えを解除しつつけん制するのが基本となる。

もちろん、相手が五分の状況に怖じ気づいて防御的な行動を取るなら、さらにフラミンゴニードルでけん制したり、サンドストーム(⇧●●)で強引に崩しにいく、というのもアリ。



フラミンゴジョーシェイカー(フラミンゴ中⇩●)は横方向に弱くなり、スキが増加。フラミンゴで相手の技を避けた際など、必中の状況で繰り出そう。

新作コンボ

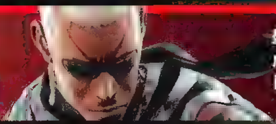
I ●orフラミンゴジョーシェイカー(フラミンゴ中⇩●)→ストークスピン(⇩➡●●)→前ダッシュ(⇨➡)〜●●●➡→ヒールハンター(フラミンゴ中⇦●)Ⓑ➡→前ダッシュ〜サンドストーム〜フラミンゴムーブ(⇨⇨⇧●●➡)→トラップシュート(⇧●)

II フラミンゴニードル(フラミンゴ中⇨●)カウンター(→➡で前進)→サンドストーム〜フラミンゴムーブ(⇧●●➡)→●●●➡→ワンツーパンチ〜フラミンゴムーブ(●●●➡)→ヒールハンター(フラミンゴ中⇦●)Ⓑ➡→前ダッシュ〜サンドストーム〜フラミンゴムーブ(⇨⇨⇧●●➡)→トラップシュート(⇧●)

解説

Iは基本浮かせ技からの高威力なつなぎ。ストークスピン2発目の動作が終わり次第、前ダッシュで距離を詰め、ギリギリまで引き付けてから●●●➡を決めること。また、続くヒールハンターも素早く繰り出す必要がある。IIはフラミンゴニードルのカウンターを確認した後、➡で前方にフラミンゴムーブしてからサンドストームで拾っていこう。

対戦攻略 レイヴン



盛りだくさんの強化点・変更点をきっちり把握して、新生レイヴンを使いこなそう!

Text:KEN

崩し能力大幅アップ!

バジリスクファング(⇩●)、ハーケンキック(⇧●)はヒット時・ガード時ともに硬直が減り、主力下段技として気軽に使える。特にハーケンキックは先端をガードさせればほとんど反撃を受けないため、中距離戦の得意なレイヴンにとって心強い武器となる。ラビリンス(⇦●)も硬直が減り、背向けからの攻めを仕掛けやすくなった。ガード時13フレーム不利になったブラッククルセイダー(背向け中●)を主軸に、起き攻め時など余裕のある状況で狙おう。

新技のブロッケンコネクト(●●)は発生12フレームの反撃技として使うほか、カウンター時に空中コンボを狙えるため、暴れ技として使ってもいい。ノーマルヒット時はデーモンニー(背向け中⇨●)が打撃で割り込めない行動となるが、1発目ガード時に2発目をしゃがまれる可能性があるので注意。



ポイズンニードル(⇩⇦⇨●)は、ガードされても反撃を受けないようになった。リーチに優れ、見返りが大きいためガツガツ狙おう!

要注目! グレムリンズキャノン活用法

グレムリンズキャノン(背向け中●)空中ヒット時は、相手を高く浮かせ直すようになった。⇧●などから空中コンボに組み込めば、簡単にタッグコンボにつなぐことが可能だ。壁コンボのパーツとしても無限の可能性を秘めているぞ。



壁に張り付いた相手も引きはがして浮かせるため、大幅な火力増が見込める。

対戦攻略 ドラグノフ



新技の追加により、立ち合いはもちろん空中コンボの幅が広がり面白さ倍増!!

Text:タケヤマ

新・基本戦術

新技のポメルスイング(⇨●●)は1発止めの使い勝手が非常にいい。横方向や下へ判定が強く、ドラグノフの弱点が解消されたといってもいいだろう。SSS(⇨●●)は空中コンボで取り入れるのはもちろん、立ち合いでステップインダブルシェーブ(⇨●●)やステップインマンティス(⇨●●)を布石に、SSS→横移動キャンセルからシャープナー(⇩●)や、クリッピングスイープ(⇧●)で相手のガードを揺さぶることもできるぞ。

ドラグノフは、ロシアンフック・アサルト(⇨⇨⇨●)とライナーロック(走り中●)がチェンジで登場時の走りから出せるのが強み。パートナーとしても非常に強力な存在になることは間違い無いだろう。



チェンジから直接出すロシアンフック・アサルトは、パートナーのチェンジ対応浮かせ技から直接たたき込めることもある。空中コンボが伸びそうだ。

コンボの運び性能は抜群!!

上記で紹介したSSS→横移動キャンセルを空中コンボに組み込めば、かなり長い距離を運べるようになった。

ほかにも、ワンツースカッドキック(●●●●)は3発目空中ヒットのやられが変わり、相手をより遠くまで吹き飛ばせるようになった。バウンド未消費で壁まで到達できる機会が増えたぞ!!



壁到達時にロシアンフック・アサルトでバウンドさせたら、TAでダメージアップを狙え!!

対戦攻略 デビル仁 デビルジン



相手の横移動に悩まされた、あのころの私はもう居ない。新しいデビルデビュー!

Text:つの☆きょう

横移動を抑制せよ!

前作では、相手の横移動を抑制できる技が少なかったデビルジン。今作では新ホーミングアタックの辻風(⇨●)を手に入れたため、前ダッシュから風神拳(⇨☆⇩⇘●)や胴抜き(⇨➡●)、空斬脚(⇨⇨⇨●)などに辻風を交ぜることで、中間距離から懐に飛び込みやすくなった。

これらで相手を固めたら、攻めが継続しやすい鬼八門1発止め(⇧●)や、下段でヒット後の状況がいい腓骨抜き(⇧●)を狙おう。⇧●ヒット後は再度⇧●や腓骨抜きが有効。腓骨抜きヒット後は双方しゃがみ状態になるため、自分が1P側なら双角(立ち途中に●●)、2P側なら踵落とし1発止め(立ち途中に●)を出せば、割り込まれたり避けられたりしない。



横移動対策を兼ねつつ、ガードされても有利な状況を作れる回向(⇨➡●)は、今作でリーチが伸びた。壁やられ・強を誘発するようになったことも強化点。

鬼鐘楼カウンターからのコンボが強化

カウンター時は頭側うつ伏せダウンの崩れになるため、大ダメージコンボの起点になりにくい鬼鐘楼(⇦●)。しかし今作では崩れ中に鬼八門(⇧●●●)or奈落堕とし(⇨☆⇩⬋●●●)でバウンド誘発した後に、TAで縦回転を誘発する技を当てることで相手の状態を足側仰向けにすることができる。コンボの幅が広がるぞ。



TAで使うのは、縦回転誘発技がオススメ。ここから前ダッシュし、雷神拳〜ヘヴンズドア(⇨☆⇩⬋●⬋)や、馬頭螺旋2発止め〜特殊ステップ(⇨➡●●⇨⇨)→蛇毒気掌(⇦●●)を決めよう。

※……記事中の「SSS」は、「ステップインシェーブキック〜スニーク」の略です。

こぼしネタ!

●レイヴン補足:バーサーカースピン(……)……

●ドラグノフ補足:(空中コンボ……)……ストレートキック〜ヘッドハンター(……)……SSS→横移動……ロシアンフック……



対戦攻略 レオ

数多い新技が注目されがちなレオだが、今回は既存技の変更点を見直そう。

Text:ユウ

勒掌が主力の下段!!

注目したいのが、勒掌（…）の変更点。まず重要なのがダメージアップで、単純に相手へと与えるプレッシャーが増え、よりガードを揺さぶりやすくなった。

そのほか、ヒット後の相手が立ち状態となる変更点がある。相手の選択肢が大幅に増えてしまうのでマイナス点と捉えることもできるが、逆に相手の技を潜って大ダメージを狙える翻欄錘（仆歩中に…）が活きてくるぞ。仆歩を意識させて、つぶしてこようとする相手には横移動から浮かせ技をたたき込むといった逆二択を仕掛けられる。また、カウンターヒット時にはエフェクトが付き、有利フレームが増加する。その後の効果的な攻めは下記で紹介していこう。



相手が勒掌を嫌がってしゃがむようになればこちらのものだ。新技の燕子転身腿（…）を狙うか、跳山瀑布1発止め（…）で浮かせてしまえ!!

両儀二推圧肘と併せて使え！

両儀二推圧肘（立ち途中…）は、初段カウンターヒット時に全段連続ヒットとなり、その場ダウンを奪う大幅強化がなされた。勒掌カウンターヒット時に割り込まれない連係となるので、暴れる相手には大きなダメージを与えることができるぞ。



横にも強い両儀二推圧肘は勒掌カウンターヒット時のほか、跪膝（…）ヒット後にも有効だ。



対戦攻略 ザフィーナ

今回は、新技を組み込んだ空中コンボと起き攻めを紹介。攻め手は広く持つべし！

Text:ハメコ。

タランチュラからの起き攻め

下記のコンボⅠで相手をたたき付けた後は、モードタランチュラで起き攻めするチャンスとなる。この後は下段であるタランチュラショテル（モードタランチュラ中…）をメインとしたい。その場起き～しゃがみガード以外の行動を取る相手ヒットする上、けん制キック以外の起き蹴りにカウンターを取れるのが利点だ。

けん制キック、およびその場起き～しゃがみガードをする相手には、中段のタランチュラクロウ（モードタランチュラ中…）を出すのがオススメ。なお、これは一瞬だけ待ってから出すのが重要。そうしないとけん制キックの上を跳び越してしまうぞ。



フィロパテス（…）でたたき付けた後、相手が後転を多用するようならタランチュラクロウで……。

バウンドを誘発できる。この後は左横移動～…→モードスケアクロウ中…で追撃しよう。

新着コンボ

Ⅰ　アシュケロン（…）→ジャマダハル（…）→ヴァルチャーピック2発止め～立ち構え（…）→カラドボルグ1発止め（…）Ⓑ→フィロパテス（…）

Ⅱ　（相手壁際）ダンタリオン（…）～壁やられ・強～カラドボルグ1発止め（…）…→クラウソラス・ダグザ（…）

解説

Ⅰは、上記のモードタランチュラからの起き攻めに持ち込めるつなぎ。基本レシピであるバルカ（モードスケアクロウ中…）でバウンドを誘発した場合には、フィロパテスが決まらない。

Ⅱは…からクラウソラス・ダグザを出すと、初段がダウン状態の相手に決まったのちに掘り起こせるほか、3発目にディレイをかければダウン状態の相手に決まる。



対戦攻略 ミゲル

SS中の技の強化により、素早くたたいてガッツリ取れる戦法が可能になった。

Text:バベル樋口

SSで先手を取れ

SS中最速の発生であるツインブリスター（SS中に…）は、2段目で転ぶように変更されたおかげで頼れる主力技になった。中段攻撃になり使い勝手が向上したスタッカートダンク（…）ガード後や、下段攻撃のヒールダウン（…）ヒット後に出せば攻撃で割り込まれにくい上、相手の右横移動に対しても当たりやすい。ただし左横移動でかわされるので、レゾナンススピン（SS中に…）で抑止しよう。

発生の早いピックアッパー（SS中に…）は、カウンター時のやられが回復可能よろけに。反撃で使うことの多いセパレーションフック（…）などからカウンターを狙おう。ここで固まる相手には、テイルピース（SS中に…）で足元を攻撃しつつ構えを維持、ここからもピックアッパー（SS中に…）を中軸に攻めを展開できる。



セパレーションフック（…）はダメージが上昇しており、なんと満タンの状態から5回当てれば体力ゲージがゼロになってしまう。

進化したラウドアッパー

新技のラウドアッパー・カッタウェイ（…）は縦回転を誘発するため、TAでの使用に最適。また、ダウンピッキング（…）やディケイ（しゃがんだ状態で…）ヒット後のコンボに組み込むことで、比較的簡単に壁コンボを狙えるようになった。



壁際では…からのどちらの派生が当たっても壁やられ・強を誘発。悶絶必至！



対戦攻略 ボブ

大技の性能が[illegible]修正された分、小技の強化が目立つボブ。本作仕様の動きを目指せ！

Text:タケヤマ

確定反撃からの攻め継続

グランデステア（…）は発生が10フレームと早く、けん制や確定反撃に使いやすい。2発ヒット時に動こうとする相手には3発目がヒットし、クーペチョップ（…）での追撃が確定する。これを警戒してガードを固める相手には、トルネードミキサー1発止め（…）や投げなどで揺さぶりをかけていこう。

アピシウススペシャル（…）は、発生が15フレームで全段連続ヒットする技。横方向への判定が強いので、接近戦での横移動対策として機能するほか、確定反撃にも使っていける。ヒット後は気合溜め状態に移行（ヒット時…）しなければ起き攻めが可能。

この後は、その場起き上がりを選択する相手にスパイラルロッキー（…）がヒットするほか、後転する相手には前ダッシュからさまざまな技を当てられる。ダウン状態を維持されたら、前ダッシュで距離を詰めてからのクーペチョップ（…）で追撃していこう。



クロスブッチャー（立ち途中に…）は連続ヒットする立ち途中攻撃。2発目をしゃがまない相手に対しては、多用しても問題無い。

新着コンボ

Ⅰ　立ち…カウンター→チャックカッター（…）…左横移動（…）～コンビネーションビター（…）→コンビネーションブル（…）→スリースターコンボ1発止め（…）

Ⅱ　アバスナイプ（…）→…→立ち…→…入れ立ち…→クラッカースパイラルボーン（…）…ブラックボワレ～スピナーボール（…）→ホームスチール（スピナーボール中に…）

解説

Ⅰのコンボは最後がたたき付けになるので、クーペチョップ（…）などのダウン攻撃を出そう。これを起き上がろうとする相手には、スリースターコンボの2～3発目がヒットする。Ⅱは、起き上がろうとする相手に最後のホームスチールが背後ヒットする。その後はスピナッチアッパー（立ち途中に…）などで拾えるぞ。

※記事本文中の「SS」は「サヴェッジスタンス」の略です。

こぼしネタ！

●ミゲル補足：[illegible]

●ボブ補足：[illegible]

対戦攻略 ラース・アレクサンダーソン

壁際の攻めを整理することにより、ラースの攻撃力と堅牢さにさらなる磨きをかけよう。

Text:福士

逃げられると思うな(壁際から)

ラースは相手を吹き飛ばす技が多く、壁を背負わせる機会が非常に多い。そのため、壁際の攻めを理解することは勝利に直結してくるぞ。

一番の狙いは、当然ながら相手を壁やられ・強にすること。新技のギルバートキャノン(⇦●●)は発生が早く、連続ヒットして壁やられ・強を誘発するので超強力。2発目をしゃがまれなければ一切リスクが無いので、スカし確定やしゃがみ読みでガンガン使おう。これに加えて、突進力の高いエルボーコロナ(⇦➡●)や攻撃を潜りつつ壁やられを狙えるホーミング技のウインドライガー(⇦●)を使えば、相手に胃が痛くなるようなプレッシャーを与えられるはずだ。

これらの圧力に耐えかねて暴れてくる相手は、デスマスク(⇨●●)での確定反撃で壁やられ・強にしてやろう。その後、何もできなくなった相手に対して各種下段でじっくりと時間をかけて体力を奪っていけば、もう勝利は目前だ。



この状況になってしまうと、相手には常に死の恐怖が付きまとう。チェンジをしてもラースの分厚い中段から逃げ切ることは困難だ。

新着コンボ ボルトライナー(⇨⇦●●)Ⓑ➡リムファイア(DE中に●)→前ダッシュ～テスラグラビティ(⇨⇨⇩●●)→スタックアップ(相手ダウン中に⇩●)

解説 リムファイア(DE中に●)の後の前ダッシュにはコツがいるが、慣れると安定するコンボ。スタックアップ(相手ダウン中に⇩●)を軽減しようと後転する相手には、さまざまな技が背面から確定し、ダブルアップが狙える。なお、リムファイア後に立ち●を挟んでダメージを上げることもできるが、難度が飛躍的に上昇する。

対戦攻略 アリサ・ボスコノビッチ

新技追加でデストロイフォームが強化! 楽しいチェーンソーライフを満喫しよう!

Text:KEN

快適チェーンソーライフ

後ろダッシュの性能が低下したため、前作のように相手を完封するのは難しくなったものの、優秀な小技を中心とした防御的な戦術が相変わらず強力。ディープリンク(⇧●)はノーマルヒット時2フレーム不利となったが、その驚異的なリーチは主力下段たるに十分な性能。ヒット後は後ろダッシュや横移動をメインに様子を見つつ、ホーミングアタックとなったツイスト・スラッパー(立ち途中に●)などで相手の動きを制限していこう。コツコツとダメージを重ねつつ、相手の技を空振りさせたら着実にスカし確定を決めていきたい。

今作から追加された新技、ブラスターライト・バースト(デストロイフォーム中に⇨●●●)は浮かせ～バウンドまでがセットとなった中段技。空中コンボでの使用や奇襲はもちろん、近距離でダウンした相手に当てることにより、掘り起こしてバウンドさせることができるため、起き攻めで狙っていくのが超効果的だ!



イベイシブスラッシュ(デストロイフォーム中に⇧●● or⇩●●)は、デストロイフォームをつぶしにくる相手に対して狙っていきたい。

新着コンボ スナップショット(立ち途中に●)→ブラスターライト・バースト～デストロイフォーム解除(スナップショットヒット時⇨●●●●)Ⓑ➡トリプルセッション1発止め(⇨●)→オプティマイザー(⇩●●)

解説 高難度な目押しが必要だったイジェクトスライダー(⇨●●)を組み込むコンボに比べ、グッと簡単になった上、与えるダメージにもそん色無い。デストロイフォームの解除はレバーが入力されていると反映されないため、必ずレバーをニュートラルにしてから●を押すこと。●をホールドしておき、●を押すようにするとミスが減るぞ。

愛と友情の鉄拳コラム② 編集部血風録

気になる段位の仕組みは?

校了が近付くと、人はだれしも心の中に魔神拳を飼い始めるといいます……とかそんな話(嘘)。

9月中旬某日・アルカディア編集部

りゅうけい こそこそ……。

編集イタキョ おや、そこに居るのは原稿書かずに遊び回っていると巷で評判のりゅうけい君ではないかね。

りゅうけい し、失礼ですね! 遊んでいるんじゃなくて取材ですよ。ゲーセンでみんなの対戦を見ながら、攻略記事のためにイマジネーションをふくらませたり、TEKKEN-NETをいじってみたりしててですね……。

イタキョ ほほう、ではその取材の成果を見せてもらおうじゃないか。だれかさんの原稿が遅れているせいで、ゲーセンに行けない俺にも分かるように説明してくれ。

りゅうけい いやだなぁ、もう。俺が何か悪いことしてるみたいじゃないですか!

イタキョ 大好きな鉄拳がプレイできない体になる前に、さっさと見てきたことを話せよ。

りゅうけい そうだ、編集部のみなさんが気にしてた段位のシステム、見てきたんですよ。

イタキョ ほうほう。

りゅうけい 段位なんですけど、今回タッグになるってことで、キャラクターごとにじゃなくて、プレイヤーごと段位が割り振られるんじゃないか、という憶測があったりしたんですが、従来通りキャラクターごとに、個別で設定されていました。

イタキョ じゃあ、画面ではキャラごとに段位が表示されるんだ?

りゅうけい そうっすね。あと段位の表示方法も変わっていましたね。「段位」と「段数」が同時に表示されるようになっていました。

イタキョ ん? どゆこと?

りゅうけい 各段位に、その段位がどれくらいのポジションなのかを表す数字が設定されているんです。たとえば、「高弟」って段位があるんですけど、これは数字で表すと「4段」になります。

イタキョ なるほど、各段位に数字が付いて、より段位の上下差が分かりやすくなったってわけだな。

りゅうけい そんな感じっす。名前や数字は適当ですけど、「超絶ウルトラスーパー鉄拳神(仮)」=「100段」みたいな感じで、数ですごさが分かるようになってるんです。

イタキョ 何だよその例は。100段つうと、どこぞの喧嘩100段を思い出してアレだな。ところで、段位差のある2キャラを組ませて対戦した場合、段位の経験値ってどうなるの?

りゅうけい そこは分かんないです。

イタキョ あれ、そうなの? ちなみに俺がバンダイナムコゲームスに問い合わせたところによると、「段位が高い側を基準として判定。低い側は段位が高い側が得たのと同様の成果が得られる」らしい。

りゅうけい 何すか、その手元の資料は! 俺の説明は要らなかったんじゃないですか!

イタキョ ちなみに、「低い側が初段未満の場合は独自の成果を設定」と書いてある。初段以下は上がりやすいってことかな? あと基本的な仕組みは前作通りで、段位が近い者同士の方が変動が起きやすいらしい。

りゅうけい そういえば、初段以下は以前より上がりやすくなったってだれかから聞いたような気がします。

イタキョ それも資料に書いてある。

りゅうけい 俺、必要無いじゃないですか、嫌がらせですか!

イタキョ うん。

りゅうけい もういやだ、この編集部……。というわけで、ちょっくらゲーセンにでも行ってくるかな～。

イタキョ ……もうこりゃTEKKEN-NETと連動して、りゅうけいの段位が上がるごとに原稿料が下がる独自のシステムを開発するしかねーな。

りゅうけい 鬼!

イタキョ ちなみに段位が落ちても原稿料下がるからシクヨロ。 (完)

namco
http://www.namco.co.jp

ついに『鉄拳タッグトーナメント2』稼動！ 新世界開幕！

月刊 ナムコ魂 Vol.33魂



鉄拳番長軍団 格闘記

鉄拳番長

起承転結!? 番長軍団越谷で最後の聖戦の巻

ゲスト集合!? 番長軍団野望珍道中記♪

番長軍団の覇道もついに8県目だ！ 鉄拳BR最後の番長組み手の舞台は、思い出の場所越谷へ！

今回のゲストは、歴代の番長組み手のゲストとして出演してくれたメンバーを召還して、最後の聖戦にふさわしい組み手を用意したぜ!!

全国最強との呼び声も高い「ノビ」、空気の読めないドヤ顔王「古水」、関東のブライアン使いといえばこの人「BKC」、お気楽落書き専門ペットの「不動」をゲストに迎え、全国で最も落ち着いて鉄拳をプレイできるお店（当社比ですw）「namco越谷店」へ乗り込んだ！ 過去数回のイベントを開催し、数々のプレイヤーたちが集結したあの場所へ再び戻ってきたぜ♪ 前に来たときより強くなった俺たちだから最後はかるーく制覇しちゃうぜ♪



番長特選隊見参!!



なんでこんなに似合うんだよ（笑）。

覇道その八 歴代ゲスト降臨!

さて、相変わらずのハイテンションメンバーで店舗に到着！ 看板には巨大「拳道場」のサインが！

いやでもテンションMAXの俺たちは店頭でかっこいい記念写真を撮影して組み手に向かったぜ♪

今回はUSTREAMで組み手と大会の模様を全世界に配信するって事で、特別組み手を開催した！

プレイヤーがゲストを指名してバトル！ そのゲストが負ければなんと越谷名物「ゲストの顔に落書き」がプレゼント！ もちろん何度でも挑戦可能！（笑）。今回はMCをメインでと安心していた俺にまで指名が!? 「片手の番長でお願いします！」おいおい、空気読みすぎだぜ……はい、きっちり負けて顔に「バカ」と書かれました（汗）。もちろんゲストは無敗でいくのかな!? と思いきや全員1回は負けて顔が大変な事に……。番長特選隊の指名ランキングは、1位「ノビ」2位「古水」3位「BKC」4位「番長」5位「不動」と、最後の最後まで「不動」はペットだったぜ（笑）。

そしてランダム3ON3は「夏の拳道場祭りファイナル」と「番長イベント」の同時開催だった！ 出場者も39名と過去に類を見ない人数が集まってくれたぜ♪ もちろん恒例の「ノビチームが優勝しなかったらノビの眉毛は無くなる」イベントも実施！ 会場はノビチームを倒すために盛り上がりまくったぜ！ まずは番長チームが不動チームに惨殺……最後の最後で「不動」の壁を超えられなかったぜ……。古水チーム、BKCチーム共に1回戦負け（笑）。落書きのダメージが大会まで残ったのか!? 残るはノビチーム！ 所々危ないシーンを見せつつも、最後はきっちり「ノビ」が締めていくスタンスで優勝！ 歴代の眉毛マッチで初めてノビが自分の眉毛を守ることができた!! おめでとう！ 「ノビ」、「ヨイチロレンス」、「かげろー」チーム!!

これでようやく鉄拳BRの番長組み手が終わったぜ……いろいろな出会いがあり、いろいろなドラマがあった……今思い返しても本当にこのゲームと出会って良かった！

と思うぜ!! 次は『TAG2』でみんなと一緒にプレイできるのが楽しみだ！

また全国行きまくるんで、みんな相手してくれよな!!

本当にありがとう!!



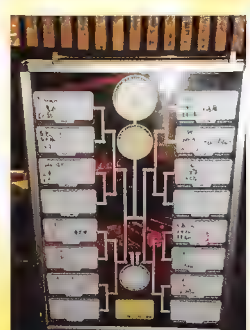
最高の番長軍団結成！ 今後もこの顔で行くか!?



優勝チームだぜ！ 恍惚の表情が憎いぜ!!



番長軍団撃沈…… 『TAG2』でリベンジな!!



強豪が勢ぞろい！ いつか優勝しよーっと♪（笑）

緊急企画!!

鉄拳TAG2発売記念!?
鉄拳番長×カリスマモデル
～eggモデルに衣装指導の巻!?～











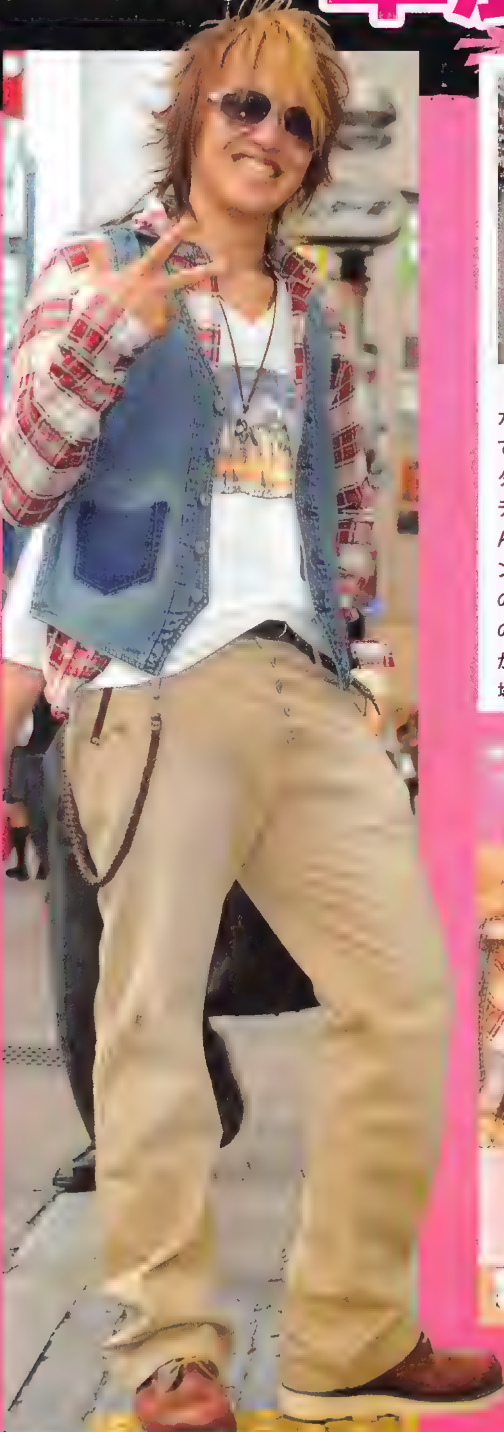






気になる!?
NEW番長衣装は次ページへ急げ!!(笑)

鉄拳番長 華麗に!? 変身だぜ!!





30歳OVERにしてなんとギャル男にデビューしたぜ！ カリスマモデルの「ゆまち」にかかれば、素材を度外視して完璧に仕上げてくれた！（笑）変身を遂げた後は、センター街の入り口で撮影してたんだけど、一般人が何かのモデルと勘違いして写真と握手を求められたぜ！（笑）。ちゃんと名前を聞かれたので「番長です」って答えたらポカーンとしていた……やはりまだまだ知名度が低いな……。その後、渋谷のeggnamでプリを撮ったぜ♪　ゲーム好きのカリスマモデル「ゆまち」と「鉄拳番長」のコラボはここから始まる！　もしかしたらみんなの街にも「ゆまち」が登場するかも!?　乞うご期待だぜ♪





ゆまち情報



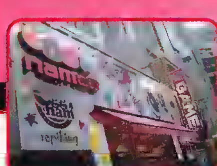
[illegible]

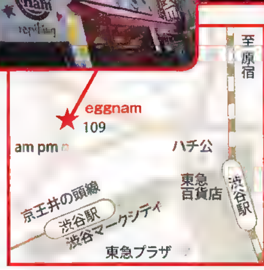
協力店舗紹介

ヘアスタイル：RISELhairsalon（リゼルヘアサロン）
浅野店長直々に俺の髪型をかっこよくしてくれたぜ！　技術も接客も最高の店舗だ！　みんなアクセスしてみようぜ♪
東京都渋谷区宇田川町28-7-4F TEL：03-6674-9382

衣装：【MAYHEM渋谷店】（メイヘムシブヤテン）
人気カジュアルブランドを多数取り揃えたセレクトSHOP。だれでも似合うスタンダードなアメカジアイテムが多く、[illegible]若者を中心に支持される。ウェアはもちろん、アクセや靴までトータルコーディネートが[illegible]ここでGET!!
東京都渋谷区神南1-23-10 109MEN'S 5F
TEL：03-3477-8232
取り扱いブランド：BONDS&PEACE，BUZZ SPUNKY，RISE RILY，ElCid etc.
URL：http://[illegible]mayhem-041/

「eggnam渋谷店」は渋谷系ファッション雑誌「egg（エッグ）」とのコラボレーションショップ。このお店は、「egg」と連動したゲームセンターを試みるもので、独自文化を生み出している10代～20代のギャル系女性をメインターゲットに、雑誌「egg」の世界を体験できるプリ機の専門ショップだ。
人気の流行アクセサリーや雑貨の販売ブースを展開するほか、毎月誌面と連動し、人気モデルに直接会えるなど定期的なイベントも開催。また、西日本地区で大人気のスムージータピオカ専門店「tapiking（タピキング）」も関東初出店中！





WCG日本予選開催!

"Beyond the Game"のスローガンのもと、言語・文化・人種の壁を超えて全世界の青少年が一堂に会し、平和と友情、興奮と感動を共有 できる世界最大のe-Sportsイベント World Cyber Gamesに今年も『鉄拳6』が格闘ゲーム唯一のノミネートだ！

世界最強の座を獲得すべく、今年も日本で熱い予選が繰り広げられたぜ♪

今回は大阪のナムコランド梅田店で関西予選を開催し、東京のプレイシティキャロット巣鴨店で関東予選と日本決勝を開催した!! 全国のトッププレイヤーたちが世界一を目指すために熱いバトルを繰り広げたぜ!!

関西からは「ジョー」と「キャモメ」が勝ち上がり、関東からは「ノビ」と「ユウ」が勝ち上がった!! 四人の総当たり戦を行なった結果、日本代表は「ノビ」と「ユウ」に決定したぜ!!

この二人には12月に韓国で開催されるWCGの決勝に出場が決まっているぜ!!

前年開催されたWCG2010では「アオ」が準優勝、「ほんだ」が3位にランクインしているので、ぜひとも今年は優勝を勝ち取ってきてほしい!!

頑張れ！ 日本!!



ジョーとキャモメの純正大阪ペアだぜ!!



日本の未来はお前らに託した！ 楽しんでこい!!

次回 EVENT 予告

次回番長軍団格闘記は……

新規オープン!? 大阪、日本橋組手!

イベントスケジュール **10月15日(土)**

受付時間 15:00～ 組手 17:00～
ランダム2on2 19:00～



「ゆまち」が遊びに来てくれる!! ……かも♪

namco日本橋店

【住所】大阪市浪速区難波中2の1の17 コスモビル1～3F
【電話】06(7656)3885



鉄拳 覇道への道？ その6 作@わ



鉄拳6BR 夏の拳道場祭りファイナル!

大会日	店名	プレイヤー名	順位
8/5	ナムコランド王子	GNT	優勝
		KNT	優勝
		たけし	準優勝
		MAZ	準優勝
8/6	プラボ荻窪店	きよあすか	優勝
		しゅべ	準優勝
	プラボ札幌西町店	放浪者	優勝
		名無し屋	準優勝
	プラボ酒田店	三徳	優勝
		ヲタみん	準優勝
	プラボ神戸西店	毎日☆ほっそん☆	優勝
		やれティー	準優勝
	プラボ南熊本店	スマイルX	優勝
		はなたれ	準優勝
	プラボ博多口店	CHOMO	優勝
		charle	準優勝
	熊谷ナムコランド	うら	優勝
		†藤真†	準優勝
8/7	ナムコランド水戸店	ふくろう	優勝
		カニ	準優勝
	プラボ秋田店	和也	優勝
		24ゃケ	準優勝
	プレイシティキャロット巣鴨店	茶柱	優勝
		りょう〔R中〕	優勝
		龍・宇津井	優勝
		ノビ	準優勝
		あり（弟）	準優勝
		Hime27	準優勝
	PS宇和島店	必殺前歯	優勝
		★poLLax☆	準優勝
	WT京都店	にっちょ	優勝
		さいとうまさはる	準優勝
8/13	namco越谷店	くま	優勝
		えれ	優勝
		ぱっつ	優勝
		沢北	準優勝
		オルタナティブ	準優勝
		けんちゃん	準優勝
	ナムコランド幕張店	ゆうせき	優勝
		森ちゃん	優勝
		しょくん	準優勝
		はぁぐぅ	準優勝
	プレイシティキャロット横浜	ヒロ	優勝
		じまくん	準優勝
	プレイシティキャロット巣鴨店	ノビ	優勝
		マタドール	優勝
		しょちゃん	優勝
		fkok	準優勝
		こっひぃ	準優勝
		りんこ	準優勝

大会日	店名	プレイヤー名	順位
8/14	ナムコランド王子	かま	優勝
		GNT	優勝
8/14	ナムコランド王子	渡辺美優紀	準優勝
		あきちゃ	準優勝
	ナムコランド渋谷店	†藤真†	優勝
		風汰	準優勝
	namco イオンタウン郡山	MRK	優勝
		山本ブライ	優勝
		はるかな	準優勝
		とよぴー	準優勝
	プラボ宇都宮店	ニート探偵まさお	優勝
		リオン・マグナス。	準優勝
	プレイシティキャロット伊勢佐木町	みっちゃん	優勝
		たなーか	準優勝
	熊谷ナムコランド	二代目うら	優勝
		うら	準優勝
8/20	プラボ荻窪店	いクス	優勝
		Gくん☆銀杏	準優勝
	プラボ長岡店	チキン野郎	優勝
		さる	準優勝
	プラボ与野	MAZ	優勝
		MT−R	準優勝
	熊谷ナムコランド	プーチン	優勝
		スラマッパギポチ	準優勝
8/21	namco中野店	じまくん	優勝
		いただきマンモス	優勝
		江漣	準優勝
		ヒロ	準優勝
	ナムコランドすみのえ店	砂虎	優勝
		ベカ岡	準優勝
	ナムコランド王子	黒黒	優勝
		くぅちゃん	優勝
		もぐたん	優勝
		まひろ	準優勝
		なみっち	準優勝
		ポン	準優勝
	ナムコランド大館店	φMORRYφ	優勝
		あーや	準優勝
	WT京都店	赤兎馬	優勝
		ジャビアン	準優勝
	伊勢崎ナムコランド	aoki	優勝
		あきみ	準優勝
8/27	namco越谷店	ヨイチ・ロレンス	優勝
		かげろー。	優勝
		ノビ	優勝
		お父さん	準優勝
		東雲なの	準優勝
		制裁くん	準優勝
	ナムコランドAT読谷SC店	ひがまめん	優勝
		DHALIA	準優勝

大会日	店名	プレイヤー名	順位
	ナムコランド西条	ディーン	優勝
8/27	ナムコランド西条	ポイントB	準優勝
	ナムコランド三宮店	あすにゃん	優勝
	ナムコランド幕張店	BadCommunication	優勝
		しょくん	優勝
	ナムコランド幕張店	くにとも	準優勝
		森ちゃん	準優勝
	プラボ酒田店	morning*blue*dragon	優勝
		(・(Å)・)っく	準優勝
	熊谷ナムコランド	マオ	優勝
		見習中	準優勝
8/28	ナムコランド阿佐ヶ谷店	まんば	優勝
		★23：00☆	準優勝
	プラボ宇都宮店	ユピ	優勝
		成	優勝
		managing-director	優勝
		カスミンくるばーべ子	優勝
		さんちゃんクス	優勝
		鉄雄	優勝
		ふくろう	準優勝
		たーち	準優勝
		はぐ	準優勝
		もっちー	準優勝
		にぱか	準優勝
		いぺ	準優勝
	プラボ長野店	つかさちゃん	優勝
		ZAEMON	準優勝
	プラボ都筑店	火星から着ました	優勝
		おってぃー	準優勝
	プラボ名古屋店	ネウリー	優勝
		ラッキーパンチ	優勝
		スタケン	優勝
		CM教ますけし	準優勝
		RAUM	準優勝
		うみぽーず	準優勝
	プレイシティキャロット横浜	まっち	優勝
		イモ野郎	優勝
		けーか	準優勝
		ナゲット	準優勝
	プレイシティキャロット巣鴨店	やまたそ	優勝
		ごりぞう	優勝
		くろ	準優勝
		しょーちゃむ	準優勝
8/31	ナムコランド王子	らっしー	優勝
		ポ(ﾟ´Д｀ﾟ)	優勝
		とど。	優勝
		かーくん	準優勝
		スズキング	準優勝
		刀	準優勝

拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

MELTY BLOOD Actress Again Current Code

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

2011年10月中旬より稼働予定の"Ver.1.07"。すべてのプレイヤーが待ち望んでいたこの最新バージョンの詳報を2回に分けてお伝えするぞ!

メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード
■メーカー：エコールソフトウェア セガ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■稼働日：稼働中
■使用基板：RINGWIDE

Text: はと

待ちに待ったVer.1.07! 稼働直前の新情報総ざらえ!

新キャラクター参戦 「真祖アルクェイド」

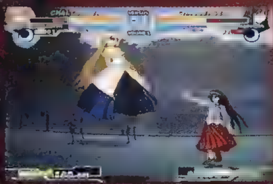
ついにVer.1.07から「真祖アルクェイド」が『MBAACC』に参戦! 今回は基本的操作や必殺技を紹介していこう。このキャラクターは空中での滞空時間が非常に長く、ゲージを消費することで浮遊状態を維持できる点が最大の特徴。浮遊中は左右に移動でき、通常技や必殺技を何回も繰り出すことができるぞ。



縦に大きな光の柱のようなものを発生させる「といき」。浮遊技の「そら」中に出して相手の接近を抑制しよう。



飛び道具の「ひかり」は発生させるだけでゲージがたまるので遠距離でのけん制として使おう。Hはモーション中に前後移動が可能だ。



ゲージを消費する浮遊行動「そら」で優雅に空中を動き回る真祖アルクェイド。投げやシールド以外の行動からキャンセルできるぞ。

アークドライブ・アナザーアークドライブ・ラストアーク	
きおく	MAXorHEAT中に ←↙↓↘→C
きおく	BLOOD HEAT中に ←↙↓↘→C
おわり	BLOOD HEAT中に地上シールド



PROFILE

星の頭脳体、夢見る石。最高純度の真祖、その素体。ある死徒の手によって奪われた髪が戻っているが、それは今回限りの特例である。行動理念はアルクェイドと異なっているものの、別人格という訳ではなく、通常の彼女もこの彼女も本質は同じである。

「真祖アルクェイド」技&基本テクニック紹介

クレセントムーンスタイル

「かぜ」は出した後にもう一度同じコマンドを入力することで任意に2段目を発生させることが可能。また、「なみ」はほかのスタイルと比べると技の発生は遅いものの、画面を3/4ほどをカバーできるリーチを持っているので、遠距離でのジャンプ防止として使っていけるぞ。

クレセントムーン	
特殊技	→+C (BE) ※エリアル / [空中] →+B (BE)
なみ	↓↘→AorBorC
なだれ	↓↘→EX
とり	→↓↘AorBorC
おおとり	→↓↘EX
かぜ★	↓↙←AorBorC
→かぜ 追加技	↓↙←AorBorC (BE) ※A版から派生
おおかぜ★	↓↙←EX
ひかり	↓↓AorBorC
かがやき	↓↓EX
そら★	↓↓D
→そら 追加技	↓↓
といき	[空中] ↓↘→AorBorC
いぶき	[空中] ↓↘→EX
受けるがよい!	[空中] →↘↓↙←EX

フルムーンスタイル

固有技であるBEジャンプCは空中ヒット時に相手を地上ダウンさせることができるので、連続技で重宝されそうだ。BEジャンプ→Bからつないでいこう。「すいせい」はA版の追加はヒット後相手から離れる移動技を繰り出し、B版は吹き飛ばし効果のある追加技を出すことができる。

フルムーン	
特殊技	→+C (BE) ※エリアル / [空中] →+B (BE) / [空中] C (BE)
なみ	↓↘→AorBorC
なだれ	↓↘→EX
とり	→↓↘AorBorC
おおとり	→↓↘EX
すいせい	↓↙←AorBorC
→すいせい 追加技	AorBorC
めてお	↓↙←EX
ひかり	↓↓AorBorC
かがやき	↓↓EX
そら★	↓↓D
→そら 追加技	↓↓
といき	[空中] ↓↘→AorBorC
いぶき	[空中] ↓↘→EX
受けるがよい!	[空中] →↘↓↙←EX

ハーフムーンスタイル

「ひかり」はほかのスタイルより全体動作が長い代わりに、モーション中にレバーを前後に入れることで移動しながら技を出せ、さらに技後の硬直が短い。起き攻め、通常の攻め時の保険になるぞ。空中ガード不能の「かぜ」を設置しつつ、自分の得意な間合いで立ち回っていこう。

ハーフムーン	
特殊技	→+C(BE)※エリアル/↘+C※エリアル/[空中]→+B(BE)
なみ	↓↘→AorBorC
なだれ	↓↘→EX
とり	→↓↘AorBorC
おおとり	→↓↘EX
かぜ★	↓↙←AorBorC
おおかぜ★	↓↙←EX
ひかり	↓↓AorBorC
→ひかり 追加技	←or→
かがやき	↓↓EX
そら★	↓↓D
→そら 追加技	↓↓
といき	[空中] ↓↘→AorBorC
いぶき	[空中] ↓↘→EX
受けるがよい!	[空中] →↘↓↙←EX

※技名の★は、空中可を表す。補記の無い技は同一のコマンド。
※ボタン表記のEXは、「マジックサーキットゲージ100%以上でCボタン」を表す。(BE)はボタン押しっぱなしで性能が変わるブローバックエッジに対応。(ホールド)は押しっぱなしで性能変化・持続のある技。
※本文ではサーキットブレイクをブレイク、アークドライブをAD、アナザーアークドライブをAADの略称で表しています。

新Ver.でどう変わった？

全体に及ぶ変更点

各キャラクターの連続技に大きな革命をもたらしたリアクト属性の調整や、対戦中に起こる状況の修正がいくつか施されている。また、キャラクター毎の細かい性能変更も多く存在する。今回は第一弾として以降で18キャラクターを取り上げてVer.1.07を掘り下げていこう。



リアクト属性技を活用して一回の連続技でぼう大なゲージ回収をすることは困難になった。

システムの変更点：スタイルごと
■クレセントムーン
なし
■フルムーン
シールド持続フレームを増加（20F→25F）
■ハーフムーン
ガード防御力を他スタイルより最低値を低くし、回復しにくく
ガードゲージの絶対量を調整（14000→10500）
会話シーンのドットアニメーションが出る瞬間に戦闘が開始すると、立ちニュートラルに戻らなかった不具合を修正

システムの変更点：全体
ダウンした相手をリアクト属性で引き剥がした際、以降のゲージ増加率を基準値の45%に
［しゃがみから立ちへの移行モーション］くらい判定が不自然に大きい個所を調整
［前後歩き］速度を調整
［前転タイプの地上避け］無敵時間を4F短く
［地上ダッシュ］空中の相手をくぐるとバックステップに化けやすい現象を緩和
ＥＸガードエフェクトを見やすく拡大
ジャンプ攻撃の着地で被カウンター属性を消去
［前転タイプの地上避け］ハイカウンター属性を設定
シールド成功時に何も技を出さないとガードクオリティが下がる現象を修正
通常投げ・空中投げ：設置物と相殺が発生しないように
［強制開放］オートスパークが発動しないように統一

Ver.1.07 対応　キャラクター変更点総チェック PART 1

完全武装シエル

● [illegible] (C) (F) (H)
● Aシャフトドライブ [illegible] (C) (F) (H)
● Bシャフトドライブに上半身無敵付加 (C) (F) (H)
● [illegible] (C) (F) (H)
● [illegible]・[illegible]の攻撃判定 [illegible]、[illegible] 4フレーム [illegible] (C)
● グランドサッパーの [illegible] (F)
● [illegible]・[illegible]、拘束時間減少 (H)

Aシャフトドライブ派生は、4段目以降ヒット時 [illegible] 受身が取れるようになったので、[illegible] でヒットさせた時は連続技につながらなくなった。CとHのBラピッドステイ [illegible] 硬直が4フレーム [illegible] している。[illegible] グランドサッパーは、[illegible]

シオン

● [illegible] (C) (F) (H)
● [illegible] (C) (F) (H)
● [illegible] (F)
● しゃがみ [illegible] (H)

[illegible] でマイルドに調整されたシオンだが、[illegible] 変更を受けているぞ。Cの [illegible] はヒット [illegible] でダウン追い討ちができるように [illegible]、ジャンプキャンセルも可能になった。Hの [illegible] は、補正が40%から65%に変更され、[illegible] からのダメージが上がった。



[illegible] 立ちCにBE版が追加され、中段技として使えるようになった。立ちC追加の連携と混ぜて相手を崩していこう。

吸血鬼シオン

● ジャンプ↓Bの攻撃判定強化 (C) (F) (H)
● ↓Bが空中ガード不能に (C) (F) (H)
● Aテラーニュース（ライ）が空中ガード不能に (C) (H)
● [illegible] 強化 (H)

ジャンプ↓Bは全スタイル共通で攻撃判定が [illegible] されたので、[illegible] つぶしや投げ抜けつぶしに [illegible] ていこう。Cの↓Bは持続が2F長くなり、[illegible] として使いやすくなった。また、BEしゃがみCは相手にガードさせて2フレームの有利を取れるようになったので、固めで重宝されそうだ。



ジャンプBとジャンプ↓Bを取り戻したハーフムーンスタイル。過去バージョンのように猛威を振るうことができるか？

暴走アルクェイド

● [illegible] (C) (F) (H)
● [illegible] (C) (F) (H)
● [illegible] (C)
● [illegible]

Cはジャンプ [illegible] のダメージ [illegible]、Aアルトシューレ [illegible] が2フレーム増加し [illegible]。また、[illegible] の上半身 [illegible] 判定が [illegible] なったので、これも対空技として使っていけるかもしれないぞ。



[illegible] 空中Bアルトシューレで [illegible] 立ち回りも強化された暴走アルクェイド。立ち回りで相手を封殺しよう。

遠野秋葉

● [illegible]・[illegible]、着地硬直6フレーム減少 (C) (F) (H)
● [illegible] (C)
● ジャンプ↑Cの補正を55%に (C)
● [illegible] (F)
● EX [illegible] にリアクト属性を付加 (F)
● [illegible] くらい判定拡大 (F)
● [illegible]・[illegible] ホールド可能に (H)

[illegible] 通常技と必殺技にBE版や性能変化を施された遠野秋葉。上記の他にも、FのB・C [illegible] は補正が [illegible] になり、ダメージが増加し、ヒット時の相手の仰け反りも増加されているぞ。CとHにはBEしゃがみCが追加された。また、Cの [illegible] 前後ダッシュの移動力が増加していたり、[illegible] のEXキャンセルがやりやすくなっていたりと、細かい変更も受けている。

赤主秋葉

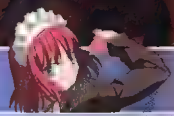
● [illegible] の性能を「MBAACC」と同じに (C) (F) (H)
● [illegible] 硬直減少 (C) (F) (H)
● [illegible]・[illegible] の硬直減少 (F)
● [illegible] の性能変化 (F)

[illegible] や立ち回りで重宝される←Cは、CとHは「MBAACC」と同じ性能に、Fは硬直が前作から5フレーム減少したのでいろんな場面で使っていこう。[illegible] の空中月を穿つは、3ヒット技に変化し、[illegible] 攻撃判定が上に大きくなるように変更されている。



クレセントとハーフは大きな変更点がほとんど無いので前作と同じように使っていけるぞ。

※変更点、本文で用いている記号の意味は次の通りです。（C）＝クレセントムーンスタイル／（F）＝フルムーンスタイル／（H）＝ハーフムーンスタイル



翡翠

- ●[illegible]（C）（H）
- ●[illegible]の性能変化（C）（H）
- ●[illegible]C を追加（C）（H）
- ●[illegible]（H）

[illegible]は、各スタイル共通でジャンプCの持続が1フレーム長くなり空中戦を展開しやすくなっているぞ。[illegible]しますは、空中に[illegible]を設置する[illegible]が追加され、通常版は1ヒット技に変更された。[illegible]として使っていけるほか、相手の行動も制限できるので、立ち回りで使っていけそうだ。



[illegible]



琥珀

- ●B抜刀・ちゃぶ台返しの補正をきつく（C）（H）
- ●BE立ちBが空中ヒット時地上受身可能に（C）（H）
- ●B抜刀・秘密の薬物ヒット時にジャンプキャンセル可能に（C）
- ●ジョニーの炎を吐く回数が4段に（C）
- ●立ちC派生Cのリアクト属性削除（C）
- ●しゃがみBの発生高速化[illegible]
- ●Bお掃除です！がヒット時追撃不能の受身不能技に（H）

[illegible]



翡翠 & 琥珀

- ●[illegible]のくらい判定を[illegible]（C）（H）
- ●琥珀操作時のB姉妹の絆・[illegible]の硬直を増加（C）
- ●各種パートナー技の性能変更[illegible]
- ●[illegible]操作時のB姉妹の絆・[illegible]が空中ガード可能に[illegible]

[illegible]



[illegible]



メカヒスイ

- ●[illegible]（C）
- ●A・Bジェット・ハイの攻撃力増加（C）
- ●ハイパーレンジ・[illegible]アームの硬直減少[illegible]
- ●Bスパイラル・スプリンターの[illegible]（H）

[illegible]はもちろん、連続技にも多用されるA・Bジェット・ハイの攻撃力が上がったのは火力不足[illegible]メカヒスイ使いにはうれしい変更[illegible]。Hの[illegible]Cは空中ガード不能になったので[illegible]として使っていこう。Bスパイラル・スプリンターはガードさせて1フレーム有利になったぞ。



空中連続技をハイパーレンジ・[illegible]アームで締めて、[illegible]カミサイル・ナイトメアを重ねるセットプレイも復活しているぞ。



琥珀&メカヒスイ

- ●姉妹の絆・[illegible]に特殊な派生行動を追加（C）（H）
- ●マルチウエポンサービスにメカ[illegible]のくらい判定を付[illegible]（C）（H）
- ●抜刀・秘密の薬物の性能変化（C）（H）
- ●Bマルチウエポンサービスが空中ガード可能に（H）

[illegible]



[illegible]



両儀式

- ●バックステップの移動距離が短く、[illegible]（C）（H）
- ●[illegible]（C）（H）
- ●A無明の月の性能変化（C）（H）
- ●B[illegible]の月のくらい判定拡大（C）（H）
- ●A・B[illegible]の月者[illegible]が必殺技でキャンセル可能に（C）
- ●地上ダッシュの出かかりの硬直を1フレーム増加[illegible]
- ●しゃがむことで[illegible]しナイフを回収可能に（H）

[illegible]



遠野志貴

- ●[illegible]50%の補正付加[illegible]（H）
- ●[illegible]の性能[illegible]（F）（H）
- ●立ちC・しゃがみCのダメージ低下[illegible]（H）
- ●A[illegible]の性能変化（F）

C[illegible]は、発生が2フレーム早くなり、[illegible]も入りやすくなっている。[illegible]のジャンプBはヒット時の相手ののけ反りが長くなり、立ちBやしゃがみBにつなげやすくなったぞ。FのA[illegible]は、発生が1フレーム早くなり、上[illegible]ので、対空として使っていこう。



[illegible]は必殺技のほとんどが変更を受けているので、有効な使い道を見つけて戦術を広げよう。



七夜志貴

- ●[illegible]（C）（H）
- ●[illegible]（C）（H）
- ●[illegible]バウンドヒット時にジャンプキャンセル可能に[illegible]

Cと[illegible]のAADはガードセーション中の相手をロックしないようになったので、EXキャンセルを使った確定ダメージは取れなくなっている。[illegible]



[illegible]



ネロ・カオス

- ●空中投げの硬直減少（C）（H）
- ●しゃがみCの攻撃判定拡大（C）（H）
- ●ジャンプBの発生早く[illegible]
- ●立ちBの性能をCと同等に（H）

[illegible]

リーズバイフェ

- [illegible](C)
- [illegible](C)
- [illegible]
- [illegible](H)

C[illegible]H[illegible]



H[illegible]

軋間紅摩

- [illegible](C)(H)
- [illegible]
- [illegible](H)
- [illegible](H)

C[illegible]H[illegible]



[illegible]

遠野秋葉(制服)

- [illegible](H)
- [illegible]
- [illegible]2フレーム[illegible](H)
- [illegible](H)

前作のリアクト属性の追加でめきめきと頭角を現した制服秋葉。大きな変更は無く、前作同様の立ち回りをすることができる。全スタイル共通の[illegible]は、1ヒット技に変更され上書[illegible]の補正が付いた。[illegible]されていた地上対空[illegible]化されているぞ。



若干火力は下がったものの、立ち回りと起き攻めが優秀なクレセントムーンが前作と同様猛威を振るいそうだ。

UNDER NIGHT IN-BIRTH™

Thousand night, Recurrence night, Reverie and Invite. and... [illegible]

フランスパンの放つ最新作 新たなキャラクターを公開！

待望の完全新作格闘ゲーム。しばしの沈黙を破り、突如、新情報が到着！ 2012年の稼働まで、ますます目が離せないぞ！

アンダーナイト インヴァース
- ■メーカー：エコール／フランスパン
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■稼働日：2012年予定
- ■使用基板：未定
- ■ネットワーク：未定

2011年4月号（No.131）で発表された4体のキャラクターに続き、今回はオリエ、ゴルドーの存在が明らかになった！ 対戦格闘ゲーム制作の職人集団、フランスパンが手掛ける初のHDグラフィック作。その全ぼうが分かる時期はそう遠くない!?

フランスパンからのメッセージ

初報より半年以上もの間、続報をお知らせできず申し訳ありません（涙）。ひとえに進行管理の甘さでしかなく、アーケードという市場でゲームをゼロから作り上げるのは本当に大変なんだなーと開発メンバー一同思い知らされております。

とはいえ、全体的には佳境は越えており、寒くなるころには皆様の前に元気な姿をお見せできるのではないかと思っております。今後もアルカディア誌上で続報を出させていただければと思っておりますので、引き続きご期待いただければ幸いです。



「不思議ね。私、貴方の事は絶対に忘れない。今夜の事、だから潔く逝きなさい」

現世の護り手 "光輪の執行官(リヒトクライス)"

オリエ

PROFILE

正義のため偽誕者が集まった組織『光輪＜リヒトクライス＞』に属する少女。幼い頃に両親を虚無に奪われ、身寄りを組織に預け今に至っている。手にした細身の刺突剣と、純潔のEXS『タナトス』を従え、正義の名の元に、虚無の殲滅のためその刃を振るう。



「"最強"か…。願えども遠く叶わず、遙か幽玄に聞こえる甘美な響きだねぇ」

魔鎌振るいし "強欲の収穫者"

ゴルドー

PROFILE

親友の仇を探し出すため戦いに明け暮れる手練れのケンカ屋。手にした大鎌『ディバウアー』を操り、あらゆるものを奪い取る。最近周囲を騒がせている新興組織『忘却の螺旋＜アムネジア＞』の幹部である。『眩き闇』に縁のある人間とされているが素性の一切は不明。

稼働は2012年予定！ 今後の新情報に期待せよ！

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新情報をお届けする当コーナー。今回も引き続き『KOF XIII』家庭用版を全力特集！ 注目の内容について本誌攻略ライターに加え、『KOF』といえば、の「あの人」をお招きしました！

THE KING OF FIGHTERS XIII™

家庭用版を一足先にプレイリポート！

アーケード版との違いが今から気になる、家庭用版『KOF XIII』。今回は実際のプレイリポートを通じて、その違いを中心に徹底分析するぞ！ アーケード版からさらに進化したその仕様、今からしっかり予習してほしい。

THE KING OF FIGHTERS XIII

■対応ハード	：PlayStation®3 / Xbox 360®
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：2D対戦格闘
■発売日	：未定
■価格	：7,140円（税込）
■ネットワーク	：PlayStation®Network／XboxLIVE対応

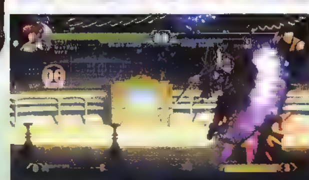
家庭用新キャラを最速分析！

対戦シーンにも影響するであろう、家庭用版の新キャラ3名。まずは本誌攻略ライター・よるよるの分析も交えて、その特徴を解説しよう。Xbox 360版とPS3版では使用可能なキャラに違いがあるので、その点にも要注意だ。



炎を取り戻した庵

両機種ともに初回特典のダウンロードコードで出現する限定キャラ。かなりの高性能の上、昔の庵と同様の闘い方ができ、今作で久々に『KOF』に復帰する人にもオススメだ。





EX版闇払いはヒットした相手を一定時間拘束する。強版鬼焼きからドライブキャンセルで連続技に！

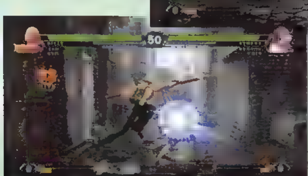
よるよる's インプレッション
紫の炎を操る庵が帰ってきた！ 使いやすく強力な技の数々に加えて、ドライブキャンセルと相性のいいEX版必殺技を複数持っているため、初心者から上級者まで、幅広く楽しめるキャラクターになっている。



ビリー・カーン

ビリーはPS3版で使用可能。服装の通り、昔懐かしい必殺技の数々を使うことができるほか、通常技（棒術）の新たな動きやEX必殺技の性能など、従来のビリーとはまったく異なる闘い方ができる要素も備えているぞ！





強力な通常技のそろうビリー。切り替えし手段の少なさをどうカバーするかが腕の見せどころになる!?

よるよる's インプレッション
棒術を使うビリーは、リーチが長く、豊富なけん制技がそろっている。一方で、攻撃発生が早く、硬直の短い通常技も併せ持っているため、近距離戦でも十分に闘うことが可能だ。



斎祀（サイキ）・変身前

Xbox 360版でプレイできるサイキ。アッシュと違ってためキャラではないほか、『KOF』シリーズでは珍しいアクションも可能に！





アッシュとは異なり、サイキの技にタメ技は存在しない。瞬時に技を繰り出せるのも強みになるはず。

よるよる's インプレッション
外見はアッシュと酷似しているが、サイキの技には過去の『KOF』シリーズには例の無いトリッキーなものがそろっている。特に、必殺技のひとつである瞬間移動技「七里駆」を絡めた連係や連続技が伸びしろを感じさせる。

家庭用のほかの新要素については？

新キャラのほかにも、家庭用版でしか楽しめない要素である新モードの方もかなり面白い。特にストーリーモードでは、小説やイラストなどの合間にCPUとの対戦が挿入され、条件次第で物語の展開が変わる。新たなエピソードや意外なキャラも登場し、真相のすべてが明かされるぞ！ ほかにも自分や上位者のオンライン対戦の様子を観戦できるリプレイモードにも要注目！ もう一つの注目株・ミッションモードについては右ページで、我らが『KOF』大好き声優が解説するぞ！



『KOF』と聞けば黙っちゃいられない! いくぜ THE KING OF FIGHTERS XIII

声優 市来光弘の挑戦

『KOF』を愛し、今なおゲーセンでは現役で『KOF XIII』の対戦最前線に身を置いている、今回の家庭用版の分析に最もふさわしいあの人が本誌に帰ってきた! 現役プレイヤーの目から見た家庭用版の率直な感想、ぜひ参考にしていただきたい!

市来光弘プロフィール

過去の本誌コーナーでも『闘劇』予選参加リポートでその愛と実力を証明してくれた、稀代の『KOF』シリーズ大好き声優。『会長はメイド様』(白川直也役)や『お兄ちゃんのことなんかぜんぜん好きじゃないんだからねっ!!』(黒崎大吾役)、『フリージング』(カズヤ=アオイ役)などのアニメのほか、本年6月に発売された『メルルのアトリエ』(ライアス・フォールケン役)などのゲーム作品と、声優としての活躍も多岐にわたる。

家庭用を一足先に遊べると聞いて!

オーケー!! とテリー風のご挨拶をしつつ、やぁどうも! 僕です! 今回は心待ちにしていた『KOF XIII』の家庭用版が一足先に試せるとのことで、つい取材日前日から編集部にお邪魔してプレイさせてもらったりしちゃいました!(編集注:実話です)

もちろん最初はテリー、リョウ、京のマイベスト3キャラで遊ばせてもらいまして、やっと家庭用で遊べる! という喜びがふつふつと……。って、あれ? すぐに3キャラの変更点が結構見えてきちゃったんですけど、3キャラだけでこの変化って、これ全体はどんだけ進化してるの!? 早速ほかにも気が付いた点について、報告させていただきますね♪

まずはプレイして一言!

全キャラを試せたワケじゃないんですけど、上位キャラと下位キャラののバランスが見事に縮まってるように感じました! たとえば京の琴月のガード時有利が無くなっても連続技では使いやすいままだったり、リョウの氷柱割りの発生が早くなってコンボが面白くなっていたりと、全体的には甘えは許さない! でもコンボのそう快感はそのまま! という、いい調整が入ってます。オンライン対戦が楽しみ!





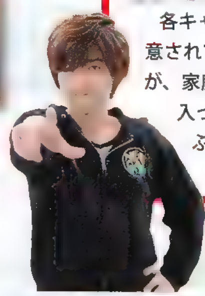
研究しがいがありそうです!

リョウは虎煌拳のガードクラッシュ値が変わって、連打のゴリ押しが弱くなったみたいだけど、上段/下段受けが使いやすくなっています。このように全体的に、調整がいいバランスになってる感じです! 各キャラの変化を自分で探すのも、楽しみの一つですね!



コンボ練習に本気でオススメ

ミッションモードの中でも最難関で、特に京の課題には編集部の攻略ライターさんも四苦八苦してたみたいですけど、京を使い続けてきた僕の敵ではありませんでしたよ! 分かりづらい連続技も、デモプレイで実演が見られるので安心です。メインキャラ以外でも挑戦してみるとすごくカッコいい連続技があったりして、対戦でも使ってみたくなりますね〜。



ミッションモード「トライアル」にも挑戦!

各キャラにレベル1〜10の課題コンボが用意されている腕試しモード! 挑戦しましたが、家庭用でつながるようになった連続技も入っていて、いい練習になりますね! ふふふ、もちろん僕の持ちキャラ3名分は全問クリアしましたよ♪

市来的・家庭用『KOF XIII』インプレッションまとめ!

今回プレイできたのは数時間でしたけれど、アーケード版との違いを探したり、新しいコンボを探したりと、これはアーケード派でも改めて楽しめるゲームだと感じました! オンライン対戦ももちろん面白そうですし、ミッションモードや練習用のプラクティスモードで、今まで使ったことがないキャラを練習するのも面白いですね。僕も炎庵で、ついつい長時間遊んじゃいました♪

これはもう、このバージョンのアーケード版も出してもらうしかないでしょう! そしてもちろん『闘劇』種目化、僕にまた挑戦の機会を!(笑)

遊びの幅、広いです!



初めてロバートを使ってみたところ、「トライアル」のコンボがカッコよすぎ! メインキャラ以外でのプレイも、ぜひ!

速報 『KOF-i』に6名の新キャラクターが参戦!

iPhoneでハイクオリティーグラフィックの対戦ができるアプリ『KOF-i』に、従来の11キャラに加え、八神庵、マチュア、バイスの八神庵チームの3名、さらにエリザベート、シェン・ウー、デュオロンのエリザベートチームの3名、以上の計6名が、この9月に待望の参戦! キャラ総数は17名となり、3on3の対戦はもちろん、1キャラで対戦するシングルバトルやエンドレスなどの楽しみも一気に広がるぞ。このアップデートは無料なので、アプリを購入済みの人は今すぐチェックをするべし!



注目の内容はついては公式HPで! http://game.snkplaymore.co.jp/game/iphone/kof-i/

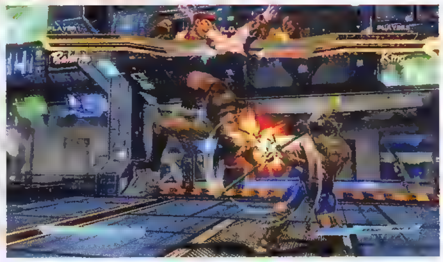
市来光弘さんのファースト・プレイ動画はアルカディアブログ「アーケード魂」で近日公開予定! 乞うご期待!
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

CAPCOM ファイティングジャーナル Vol.4

すべての闘う男たちに贈る
カプコン対戦格闘よもやま情報コーナー!

Topic 東京ゲームショウ TGS出張版 『ストクロ』最速リポート

9月15日～18日に開催された東京ゲームショウでついに『ストクロ』が国内初のプレイアブル出展！ カプコンのタッグ形式ゲームといえば『MARVEL VS. CAPCOM』シリーズが印象深いが、今回出展された『ストクロ』はこの作品とも一風変わっており、地上戦をメインにした落ち着いた立ち回りと、ひとたび技がヒットすれば始まるド派手なコンボという「ギャップ」が印象的だった。『鉄拳』シリーズのキャラクターの必殺技も、原作の雰囲気を損なわないよう、カプコン流にアレンジされていたぞ。



TGSでは新キャラや仲間を犠牲にして強化するパンドラシステムがお披露目！

自らが犠牲になってでも……勝ちたいときがある！





パンドラを発動すると、自らを犠牲にパートナーの能力が大幅アップ。そのかわり発動時間内に試合をキメないと自身の体力がゼロになってしまう……。やるかやられるか、大逆転を賭けた緊張感がたまらないぞ！

よるよる まじんの プレイ インプレッション

まじん：『ストクロ』、やばい面白さだったね……。
よるよる：『ストⅣ』ライクなどっしりとした地上戦と、信頼できる対空迎撃、一回相手に触れば始まる強力な攻めのギャップがいいよね。
まじん：TGS版でも、かなりの数のキャラクターが使えたし、ゲーム面も製品として発売してもいいんじゃないのってくらいの出来映えだった。
よるよる：『ストリートファイター』シリーズのキャラクターは、技の見た目なんかは『ストⅣ』に似てるけど、その性能は大きく変わってるよね。
まじん：中攻撃、強攻撃のスキが意外に大きいんだよね。うかつに通常技を振り回せないようになってる。いっぽう『鉄拳』キャラクターは、連係が面白そうだよね。近距離に入っちゃえば、ごりごり押せる。
よるよる：カズヤの風神ステップのコマンドが、➡☆⬇◢で壁を感じたよ（笑）。おれ、このコマンド本当に苦手だから、今日から『鉄拳』で練習する！
まじん：あんた、TGSに行く前も必死に練習してて、結局出せなかったのおれ知ってるよ……。
よるよる：まだ発売まで時間はある！（涙）

連載まんが さくらさんはりきる！「ネコだいすき！」

マンガ：木末春人（http://fruhling.suppa.jp/）



闘うプロデューサー 小野Pのヒトコト言わせて!!



profile:
『ストリートファイターⅣ』&『スーパーストリートファイターⅣ』シリーズ、『ストリートファイター X 鉄拳』(PS3/Xbox 360)の闘う熱血プロデューサー。

東京ゲームショウ、そして闘劇2011が終わりました。もう、ずいぶんおっさんになったなぁ～と、カラダの節々、そして声が枯れるという状況に陥っています。闘劇では『スパⅡX』、そして『スパⅣ AE』を盛り上げていただいた『ストリートファイター』ファンの皆さん、ありがとうございました。また、『ストクロ』ブースまでお越しいただいた方、暑い中、長時間待ってプレイしてくれた方もありがとうございました。

さて、『Ver.2012』の開発も佳境を迎えています。Betaロケテストも開催しており、2012年の『スパⅣ AE』を運営できる内容になれるように精進しておりますっ！ あと、ストクロは、次の「NY コミコン」へ向けて新発表の準備をしているので、こちらもお楽しみにください。

エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

CRIMSON BASE

SANBANCHO

十一戦目　メルブラ選手権、頂上決戦開幕!

公式ランバト「ハイドラGP」を始めとしたエコールの最新情報をお届けする本コーナー。9月24日の東ブロックを皮切りにいよいよ開幕したメルブラ選手権ブロックGP決勝戦! 今月は夢の舞台に出場する強豪たちをドーンと紹介するぞ!

エコール公式ランキングバトル、開催中!

ハイドラGP HYDRA GP

ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

メルブラ選手権ブロックGP決勝戦、出場選手決定!

エコール公式ランキングバトル(ランバト)「ハイドラGP」。9月、10月はいよいよメルブラ選手権初のブロックGP戦が開催される。

東、中、西の三つのブロックごとに、ランバト上位の選手と、当日予選枠から選ばれた選手によってそのブロックの頂点が争われる。今回はブロックGP戦出場を決めた選手たちを紹介しよう。優勝はだれの手に!?

【東ブロック】


東北エリア「ヘクト様」選手


関東エリア「はれ」選手


関東エリア「神様」選手


関東エリア「あしぇるず」選手


韓国エリア「韓国CL TEAM ACADA」選手

東ブロックGP戦

日時　2011年9月24日(土)
GP戦決勝ラウンド　15時～
※決勝ラウンドに先立ち、12時から、当日選出枠3名を選ぶ当日予選を行ないます。

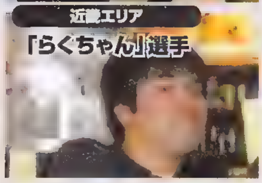
場所　東京都立産業貿易センター
浜松町館　2階展示室

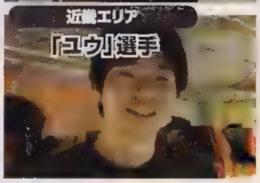
選手　東北エリア1名、関東エリア2名、関東最強戦主催者推薦1名、韓国エリア1名、当日予選3名

【中ブロック】


北陸エリア「RMM」選手


近畿エリア「GO1」選手


近畿エリア「らくちゃん」選手

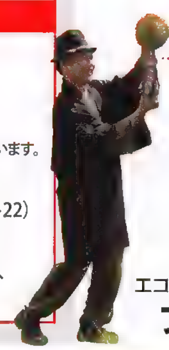

近畿エリア「ユウ」選手

中ブロックGP戦

日時　2011年10月1日(土)
GP戦決勝ラウンド　15時～
※決勝ラウンドに先立ち、13時から、当日選出枠4名を選ぶ当日予選を行ないます。

場所　アテナ日本橋
(大阪府大阪市浪速区難波中2-1-22)

選手　北陸エリア1名、近畿エリア2名、MBAACC段位戦主催者推薦1名、当日予選4名



ハイドラGP決勝戦の**嵐**が上陸だよ。

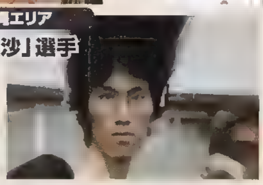
エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

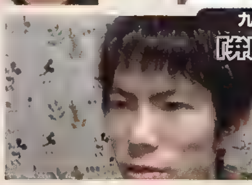
【西ブロック】


中国四国エリア「ななし」選手


中国四国エリア「青白@つゆだく牛丼」選手


九州沖縄エリア「しっきー」選手


九州沖縄エリア「時雨亜沙」選手


九州沖縄エリア「弁財天縁」選手

西ブロックGP戦

日時　2011年10月2日(日)
GP戦決勝ラウンド　14時～
※決勝ラウンドに先立ち、13時から、当日選出枠1名を選ぶ当日予選を行ないます。大会自体は16時頃に終了予定です。

場所　不思議博物館
(福岡県筑紫郡那珂川町西畑1466-2)

選手　中国四国エリア2名、九州沖縄エリア3名、当日予選1名

※北海道エリア、中部エリアは選手辞退のため当日枠に回しました。　※時間は変更される可能性があります。ハイドラGPのHP(http://hydragp.info/)でご確認ください。

ハイドラGP公式ページはこちら!　http://hydragp.info/

EXAMU-EXTRA! Vol.29

エクサム エクストラ!

スタッフ描き下ろしのイラストとともに、エクサムの最新情報をお届けする当コーナー。グッズからイラストコンテストまで、今月も情報満載です!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX



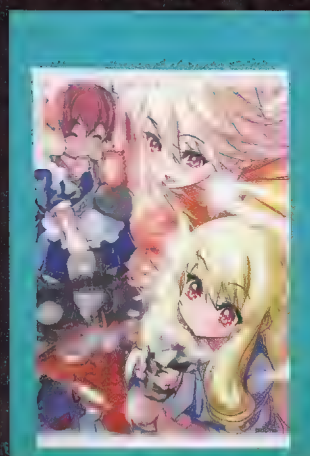
竹虎スズメ 「桔梗」連続ジャストができません 昇り「破月」が2P側で出せません助けて

イラストコンテスト結果発表&NESiCA対応タイトル発表!

今月のエクサムエクストラは、『アクアパッツァ』イラストコンテストがいよいよ結果発表! さらにNESiCA対応となって再登場となるあのタイトルの最新情報、おなじみ開発スタッフ描き下ろしイラストなどなど、拡張版でお届けいたします!

エクサムショップ新商品発売!

エクサムグッズの通販サイト「エクサムショップ」に、聖霊界の三人娘が描かれたタペストリーが登場。完全受注生産となっており、注文受け付けは10月11日の朝10時まで。まずはサイトへGO! [http://www.examu.co.jp/shop/]



▼サイズ:
B2 (縦728mm×横515mm)
▼生地:
スウェード(ポリエステルスウェード)
▼付属:
上下にパイプ、吊り下げ用のヒモ
▼価格
3500円(税込)
(代引き手数料と送料は別途)
▼予約締め切り
10月11日(火)の朝10時まで
▼商品お届け時期
予約数確定後、1ヶ月以内を予定

完全受注生産につき、事前に予約された方のみの販売となります。
原則、お申し込み後のキャンセルはできませんので、ご了承ください。

AQUAPAZZA イラストコンテスト 結果発表!

大盛況のイラストコンテスト。審査はおなじみアクアプラスディレクター鷲見氏、エクサムディレクター林氏です!

闘劇2011における激戦の熱気もいまだ冷めやらぬ『アクアパッツァ』ですが、こちらも熱さだったら負けてはいません。読者参加型の企画として、当コーナーより募集されていたイラストコンテストです! 今月はいよいよ結果発表、入賞作品をどどんと紹介いたします!

各賞はアクアプラスのディレクター鷲見さんと、エクサムのディレクター林さん、アルカディア編集部によって選出させていただきました。みごと入賞となりました皆様には、記念品を贈呈させていただきます。たくさんのご参加、ありがとうございました!



AQUAPAZZA大賞

(愛知県 バクレツ丸さん)

鷲見 とてもかわいいイラストをありがとうございます。『アクアパッツァ』メンバーがどれも生き生きとしていて、それぞれの個性がよく出ていて、みんな楽しそうなのがサイコーです! アナログ塗りでとても柔らかな色使いもとてもよかったです。ちなみに、いちごパフェは僕も好きです!

林 大賞おめでとうございます。とても楽しげな雰囲気がいい感じですね! エドラムにいちごを挿しているアロウンなんかもいて面白いです。特にモルガンと愛佳のやりとりがかわいくてお気に入りです! パートナーキャラのバージョンも見てみたいなと思いました。ちなみに、私もいちごパフェは好きです!

新キャラ追加&NESiCAxLiveで再登場!

Daemon Bride デモンブライド ADDITIONAL GAIN

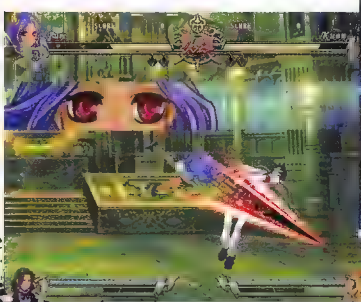
デモンブライド アディショナルゲイン

■メーカー	エクサム
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	未定
■使用基板	TAITO TypeX2
■ネットワーク	NESiCAxLive

新キャラクターを追加して再登場!

天使や悪魔から力を与えられた契約者たち。彼らによる闘いが繰り広げられる格闘ゲームが『デモンブライド』だ。

本作の大きな特徴として挙げられるのが「ブライドゲージ」で、これを消費することによって射撃攻撃、ダッシュといったさまざまなアクションを取ることが可能となっている。また、「エンゲージレベル」を上げることでより強力な技を繰り出せるなど、天使、悪魔、人間の関係性がシステム、ストーリーの両面で重要なカギを握っている。新たな闘いが今から待ち遠しい!



大きなハサミを振り回す新たな契約者。各種演出も含め、彼らの活躍が楽しみだ。



エンゲージの力によって、パートナーである ブライドの能力は覚醒していく!



幼姫(かしず)に傅く聖隷(ノーブルスレイブ)
堕天使ザドキエル
CV:小野大輔

聖域へ誘(いざな)う魔処女(イヴィルヴァージン)
ピュア
CV:花澤香菜

アクアプラス賞



(大阪府 ムンク鋼山さん)

全員猫耳! みんなのリアクションがとってもかわいいかったです! 塗りも丁寧で抜群! (鷲見)

EXAMU賞



(千葉県 ミサオさん)

「ヘンタイ!!」と言ってパンチする瑞希が迫力満点! 瑞希へのキャラ愛を感じました。(林)

アルカディア賞



(宮城県 リッチー・ローズさん)

今すぐ対戦したくなってくるような、迫力のある『うたわれ』キャラが大好評! (アルカディア編集部)

[illegible]作品の一部を紹介!

普段プレイ時に選んでいるカラーを描いたという大沼ヨシザネさん、仲良しコンビの日常を切り取った佐倉信士さん、マルチたちのかわいい仕草が目を引くのがのどあめさんの作品。そのほか、多数のご応募ありがとうございました!



(東京都 大沼ヨシザネさん)



(東京都 のどあめさん)



(新潟県 佐倉信士さん)

108ページからの、闘劇2011覇者のテクニックなどを紹介した「アクアパッツァ」記事も要チェック!

アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第二十九回

ASW風林火山

格闘ゲーム業界をリードするアークシステムワークスの最新情報をお届け！ 今回の目玉は家庭用として発売される『EXTEND』!!

ウワサの『EXTEND』を大紹介!!

いよいよこの冬に家庭用ハード3機種で発売される予定の『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』。今回は、その『EXTEND』の魅力をいち早くお伝えするぞ。アーケード版、『Ver1.1』を踏襲した対戦システムと家庭用ならではのモードはまさに魅力にあふれているぞ！

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND

■メーカー	：アークシステムワークス
■ジャンル	：2D対戦格闘＋ヴィジュアルノベル
■対応機種	：PlayStation®Vita/PlayStation®3/Xbox 360
■プレイ人数	：一人（オンライン対戦・観戦プレイ時最大2～6人）
■発売日	：2011年12月17日発売予定
■価格	：5980円（税込）

ストーリーモードに四つの新規シナリオが追加!!

レリウス＝クローバー

四つの追加されるストーリーモードで一番の注目なのが、やはりカルルの父、レリウスのシナリオだろう。今まで謎とされてきたカルルとの確執や、妻や娘を「人形」として新たな生を受けさせた彼の歪んだ愛情と静かなる野望がきっと見られるはず。ラムダ、ミュー、ニューの制作をも果たした彼の天才的な手腕はいずこに向かうのか……？

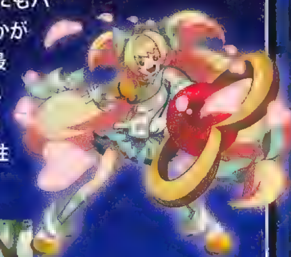




第七機関や統制機構との関係も気になるところ。

プラチナ＝ザ＝トリニティ

六英雄の一人である「トリニティ」を宿したプラチナは、過去をさかのぼり「黒き獣」にまつわるストーリーの根幹を担う重要人物の一人である。普段はその「トリニティ」の人格が現れることは少ないようだが、意外にもバングに託したい何かがある模様。さらに最強の魔導士とされる「ナイン」との過去が語られる可能性も……？

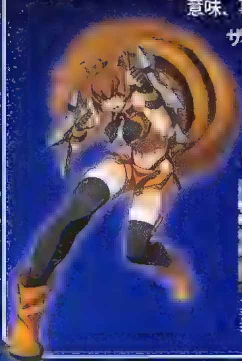




獣兵衛を敬愛するプラチナ。それが過ぎてかラグナには嫉妬に近い感情を持つ。

マコト＝ナナヤ

士官学校のルームメイトとしてノエルやツバキと共に過ごした過去を持つ、リス系亜人種のマコト。現在はハザマが所属する統制機構諜報部に在籍するものの、親友たちとの交流は昔と変わらぬまま。ある意味、事件の黒幕ともいえるハザマと最も近く、性質的には最も遠い存在。彼女のシナリオは彼との確執無しには語ることができないだろう。





真っすぐな性格のマコトが翻弄される運命とは……？

ヴァルケンハイン＝R＝ヘルシング

執事として仕えるヴァルケンハインは、主人であるレイチェルの命により「英雄」を探しに屋敷を出る。実は「黒き獣」を打倒した六英雄である彼が望むのは、主人であるレイチェルに仕えるのみの安息と充足の日々。だが、その日常をおびやかしかねない、レイチェルが言う「英雄」の存在を目の当たりにした時、彼の取る行動とは……？

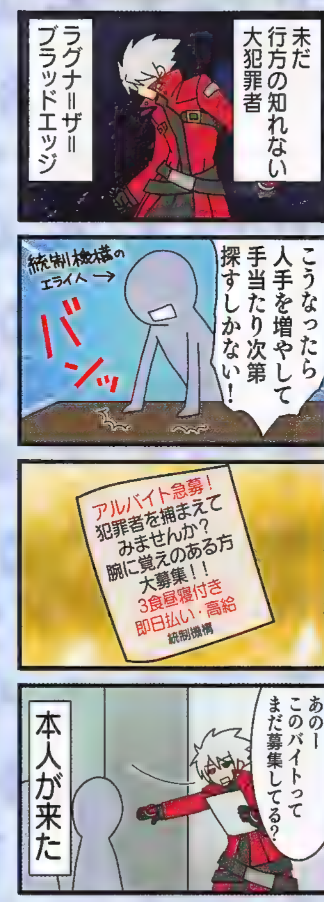




赤鬼との一戦を準備運動などと言ってのける実力は本物。

ぷれいぷろーまんが 略して ぷるまん

3食昼寝付き



有馬七助

その他の追加システムにも注目せよ……!!

『EXTEND』では左で紹介した新たなストーリーのほかに、『CALAMITY TRIGGER』のストーリーモを再構成したシナリオなど、多彩な要素を追加している。中でも注目したいのが従来の家庭用機からさらにパワーアップして登場する「ABYSS MODE」。キャラクターを育てながら敵を倒すこのモードは、家庭用ならではのやり込み要素が詰め込まれているぞ。



新しい環境を把握し 新時代を勝ち進め！

戦国大戦 1570 魔王上洛す™

©SEGA

めまぐるしく変わり続ける情勢。カード追加から早くも二度目のバージョンアップとなる今回は、それにあわせたデッキ紹介と、攻城のイロハを紹介！

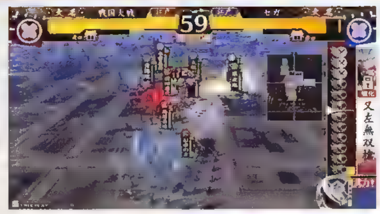
戦国大戦-1570 魔王上洛す-	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リアルタイムカード対戦
■操作方法	フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発 売 日	2011年7月21日（稼働中）
■使用基板	RINGEDGE
■ﾈｯﾄﾜｰｸｼｽﾃﾑ	ALL.Net

Text：age、スズキド、風のヒューイ

変更点を活用せよ！ Ver.1.11B

カード追加から約二カ月、二度目のバージョンアップを経て、それ以前とは環境がガラリと変化した。今までどおりの戦術でも十分に闘えるデッキもあれば、戦術の変更を余儀なくされるデッキもあり、苦戦を強いられている人も多いだろう。しかし、環境の変化に合わせて自らのプレイ、デッキもそれに合わせて調整していかないと、厳しい戦国時代を生き抜くことはできないぞ！

そこで今回は、今バージョンでも十分な力を発揮するデッキのいくつか、そして調整にともない使い方が変化しそうな計略とシステム、攻城に関するデータを紹介！ そして、先月に引き続きトッププレイヤーのインタビューを掲載する。ぜひ、今後の闘いの役に立ててほしい。


調整の果て、再び戦場の主役に躍り出そうな武将の姿も！

新着サンプルデッキ紹介

新バージョンで活躍、台頭しそうなデッキを紹介！ 合わせて対策なども紹介するのでデッキチョイスの参考にしてほしい。

華麗なる采配デッキ

開幕から速攻を仕掛けられるのが強みのデッキ。足並みをそろえて敵部隊のせん滅を狙おう！

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名（士気）
上杉 041	【R】上杉景虎	2	馬	4	6	魅	華麗なる采配（5）
SS 020	【SS】千鳥	2.0	槍	8	1	忍 魅	忍法影走り（4）
上杉 018	【UC】河田長親	2.0	鉄	7	6	伏 魅	貫通射撃（3）
織田 040	【UC】梁田政綱	1.5	槍	5	6	伏	前線への采配（4）
織田 034	【SR】まつ	1.0	槍	2	4	魅	賢妻の手直し（3）
上杉 044	【SR】華姫	1.0	弓	2	4	魅	一心同体（4）



範囲内の味方の特技魅力の数が多いほど武力が上がる采配を持つ、【R】上杉景虎を軸としたデッキ。必然的に魅力が多くなり、開幕は相手との士気差で有利がつきやすい。まず開始直後は、伏兵を活かし敵の攻撃を抑制。士気が5になったら「華麗なる采配」で相手をせん滅、一気に直接攻城まで狙うのが基本だ。相手がこちらの開幕の攻めを防ごうと、計略を使う前にごり押ししてくる可能性もあるので、対応できるよう、開幕の配置は自陣深めの位置からスタートし、様子見をしながらラインを上げるといいだろう。中盤以降は「華麗なる采配」とほかの計略とのコンボを駆使して闘う。特に、「華麗なる采配」＋「貫通射撃」のコンボは、士気8に見合う十分な破壊力があるので混戦時など、敵をまとめて撃破できそうな場面では士気を惜しまず使いたい。また、「前線への采配」のコンボも強力なので、相手が分散して展開している場面はこちらの方が有効だ。

キー計略の「華麗なる采配」は、魅力持ち武将が5枚いれば最大の能力を発揮できるので、それを維持しつつ紹介したデッキからパーツを調整するのもアリ。例えば、【UC】梁田政綱を【R】小国頼久にして、【UC】河田長親を武力のより高い武将に変えたり、同じく【UC】梁田政綱を【SR】羽柴秀吉にして、【SR】華姫を【UC】天室光育にして大型の妨害計略への対策を入れてみたり……などなど、中軸となる武将をそろえておけば、いろいろなパターンに調整できるのだ。環境やプレイスタイルに合わせていろいろと試してみるといいだろう。


「一心同体」＋「貫通射撃」のコンボの破壊力は絶大。城にへばりついた相手への対抗策として特に有効だぞ。

このデッキと闘いやすいデッキは!?

「華麗なる采配」を含め、武力アップ系の計略メインとした力押しデッキへの対抗として有効なのが、【SR】真田昌幸と、【SR2】武田信玄を組み合わせたデッキだ。相手の武力上昇効果を、効果時間の長い「信玄の炯眼」で打ち消しつつ、「瀬田に旗を」の武力と移動速度上昇でせん滅を狙う。計略を使用するときは、まず「瀬田に旗を」を使い、相手の計略を誘った上で「信玄の炯眼」を使うのが有効だ。そうすることで、士気が無駄にならないようにしつつ、「瀬田に旗を」の統率力アップの効果で「信玄の炯眼」の効果時間をわずかであるが延長させることができる。もともと効果時間の長い計略なので、場合によっては次のぶつかり合いでもその効果が継続することもある。さまざまなデッキに対応しやすいかたちなので、デッキに迷ったら、ぜひ一度試してほしい。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名（士気）
武田 047	【SR2】武田信玄	3	騎	8	12	城 魅	瀬田に旗を（6）
武田 045	【SR】真田昌幸	2.0	騎	6	9	制	信玄の炯眼（4）
武田 037	【C】矢沢頼綱	1.5	槍	5	6	伏	覚悟の構え（3）
武田 009	【C】小幡昌盛	1.5	槍	6	4	－	不屈の構え（4）
武田 043	【UC】黄梅院	1.0	槍	2	3	魅	挑発（3）

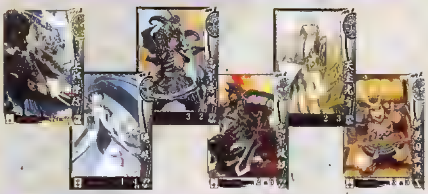
戦国はみだし版

表内の略称：「コ」はコスト、「兵」は兵種、「武」は武力、「統」は統率、「騎」は騎馬隊、「鉄」は鉄砲隊、「槍」は槍足軽、「弓」は弓足軽、「城」は攻城、「気」は気合い、「制」は制圧、「伏」は伏兵、「柵」は防柵、「魅」は魅力の略になります。
瀬田に旗をデッキ補足：計略「瀬田に旗を」使用時と同じくらい重要なのが、普段の騎馬二枚の立ち回り。まずはどちらかを槍を壁にして、のこりで突撃といった戦法が扱いやすい。

毘天の化身ver.1.11Bデッキ

9コスト化で、優秀なパーツを組み込みやすくなり、再び復権を果たした【SR】上杉謙信を軸にしたデッキ。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
上杉007	【SR】上杉謙信	4.0	騎	12	7	魅	毘天の化身(6)
上杉024	【UC】絶姫	1.0	槍	1	4	魅	封印の術(3)
上杉025	【UC】高梨秀政	1.0	槍	3	2	–	正兵の構え(4)
上杉026	【C】高梨政頼	1.5	槍	2	6	–	覚悟の構え(3)
上杉028	【UC】天室光育	1.0	弓	2	3	–	浄化の術(4)
上杉022	【C】新発田長敦	1.0	足	3	5	–	荷車駆け(3)



エラッタにより統率が7に強化された【SR】上杉謙信。さらに、9コスト化で6枚デッキが構築できるようになり、乱戦要員の味方が増え、敵の槍足軽の槍を消しやすくなった現在の環境では、さらに強力になったといえるだろう！　タッチアクションが一枚でも十分に強力なデッキなので、本作を始めたばかりのプレイヤーにもおススメだ。

苦手な計略を相手にした場合は、【UC】絶姫の「封印の術」を率先して使っていく。今まで苦手だった妨害計略なども、【UC】天室光育の「浄化の術」のおかげで闘いやすくなったぞ。6枚デッキを扱うのが苦手なプレイヤーは、【UC】新発田重家や、【C】安田長秀などの1.5コストの武将カードを入れた5枚でも兵種バランスがよく使いやすい。また、「毘天の化身」は効果時間の統率依存が多少高めなので、家宝で謙信の統率を上げるのも有効だ。

このデッキを相手にするときには？

「毘天の化身」を恐れるあまり、守りがちになってしまうが、デッキの総武力は高くないので、開幕から強気に攻め込むのが有効。【SR】上杉謙信以外の武将は武力が低いので、まずはパーツたちから狙っていこう。こちらの槍足軽に対しての乱戦要員さえ片付ければ、いくら謙信の武力が高くともやすやすと突撃できなくなる。さらに、相手の士気が溜まらない開幕直後などに家宝"天羽々斬"などで、一気に勝負を決めに行く戦術も頭に入れておこう。中盤以降、相手は上杉謙信の計略「毘天の化身」を使用して攻めてくるので、こちらの槍足軽の槍先を利用して足止めするなど、謙信に突撃されないように十分警戒しながら闘う必要がある。

啄木鳥戦法デッキ

こちらも9コスト化で一気に注目が集まった【SR】山本勘助を中軸にした扱いやすいデッキ。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
武田039	【SR】山本勘助	2.5	槍	6	10	城 制 伏	啄木鳥戦法(6)
武田028	【R】内藤昌豊	2.5	槍	8	9	–	火門の陣(5)
武田012	【C】木曾義昌	1.5	騎	6	4	伏	轟駆け(4)
武田025	【C】多田満頼	1.5	弓	6	5	–	正兵の構え(4)
武田019	【C】三条夫人	1.0	槍	2	4	魅	撹乱の術(4)



【SR】山本勘助の「啄木鳥戦法」は非常に強力な妨害計略であったが、本人の素武力が低く、相手との相性が色濃くでることもあり少々使いにくかった。しかし、こちらも9コスト化により、状況が一変。使いやすい陣形「火門の陣」を持つ【R】内藤昌豊をデッキに投入することで、「啄木鳥戦法」が有効的に使えない相手とマッチした場合も、味方の武力を上げて闘うオーソドクスなスタイルを確立できるようになった。「啄木鳥戦法」と「火門の陣」の計略コンボや、「啄木鳥戦法」の二度掛けで武力を大幅に下げる戦法も強力なので試してみるといいだろう。なお、「啄木鳥戦法」で相手を引き寄せる場面では、最優先に撃破したい相手に弓のターゲットを合わせ、しっかりとダメージを与えることも重要だぞ。

このデッキを相手にするときには？

【SR】山本勘助を相手にした場合の対策は、「啄木鳥戦法」の範囲内に部隊が複数入らないように注意することが重要。特に、こちらの騎馬隊が一部隊しかいない場合に妨害を受けてしまうと、相手の思い通りになってしまうので注意しよう！　鉄砲隊が妨害計略を受けた場合は、タッチアクションで射撃することで一時的にその場で静止し、敵部隊への接近までの時間が稼げるので有効だ。基本的に可能な限り散開して闘い、「啄木鳥戦法」を使われたら、妨害計略を受けていない味方部隊の計略や奥義などを使用して【SR】山本勘助自身の撃破狙う。撤退させてしまえば、敵から受けた妨害計略の効果は失われるぞ。

傾城舞踊デッキ

防柵の強化と9コスト化、さらに自身の計略の強化により第一線でも活躍できるようになったデッキ。

No.	武将名	コ	兵	武	統	特技	計略名(士気)
武田020	【R】諏訪姫	1.5	弓	3	6	魅	傾城舞踊(7)
本願寺018	【R】土橋守重	2.5	鉄	9	4	柵 狙	阿修羅の銃弾(5)
武田004	【R】板垣信方	2.0	槍	7	9	柵	覚悟の構え(3)
武田025	【C】多田満頼	1.5	弓	6	5	–	正兵の構え(4)
武田037	【C】矢沢頼綱	1.5	槍	5	6	伏	覚悟の構え(3)



大筒のダメージの減少や防柵の仕様変更により闘いやすくなった【R】諏訪姫の「傾城舞踊」。新カードで相性のよい武将が増えデッキのバリエーションが増えたのも特徴だ。特に注目は、本願寺家の【R】土橋守重。特技防柵、狙撃に加え、武力9という、非常に優秀スペック。さらに計略「阿修羅の銃弾」は武力と射撃回数が上がり射撃幅が拡大するという【R】諏訪姫の守りに最適な内容だ。ほかにも計略と特技が優秀な【R】鈴木佐太夫や、【R】鈴木重兼、武田家の【C】跡部勝資などがパーツとして組み込みやすい。

開幕は多少城を削られても防柵の保護を優先する。そして「傾城舞踊」を使用する際は、よっぽど有利な状況でない限りは、士気が最大まで溜まったタイミングで舞うことが重要。使用直後は防衛用の士気を稼ぐため、家宝の使用なども頭に入れておこう。

このデッキを相手にするときには？

相手の狙いは基本的に【R】諏訪姫の「傾城舞踊」のみ。まずは、【R】諏訪姫を護る敵の防柵を壊しておく必要がある。開幕の立ち回りは攻城を優先するよりも、防柵を破壊することに専念しよう。防柵を破壊してしまえば、「傾城舞踊」を使われた際に号令や遠距離からの攻撃で【R】諏訪姫を撃破しやすくなる。「火牛の計」は【R】諏訪姫を一瞬で柵の外にはじき出せるので特に有効だ。そしてこちらが攻め込むタイミングは、相手が舞った直後。「傾城舞踊」分の士気差を活かし一気に攻め込む。相手は舞っている【R】諏訪姫を守ろうと立ち回るので、城の守りが手薄になったところを狙って城ダメージを与えていくとなお有効だ。

戦国はみだし版

傾城舞踊デッキ補足:多少相手との相性差が出てしまうが、【C】矢沢頼綱を、本願寺家の【UC】無二に変えたデッキもオススメ。【UC】無二の「二丁拳銃」は必要士気が3と軽いのにもかかわらず、武力が+4され、二部隊同時に射撃できるという破格の性能。「傾城舞踊」使用後に、「阿修羅の銃弾」の必要な士気が間に合わない場合なども、「二丁拳銃」+全体強化の家宝などで乗り切れる場面が出てくるぞ。

注目変更点ピックアップ

前回のバージョンアップで特に注目の変更点をピックアップ。なんとなく理解しているつもりでも詳細を知ると驚きの事実が発覚するかも!?

計略 大ふへん者

Ver.1.11Bへのバージョンアップで【SR】前田慶次の計略「大ふへん者」は、効果時間延長、槍の長さアップ、さらに略使用時の初期の武力上昇値が＋2になり、前バージョンより大きく強化されている。そして統率の依存度が高くなり、統率を上げればカウントがしっかり伸びるようになっているのもポイントだ。家宝の主効果や副効果を利用して統率を上げたり、家宝「天地人」などの奥義とも相性がいいぞ！　ほかにも、【SR】織田信忠の計略「布武継承」を使用して武力と統率を上昇させてからの計略コンボも強力だ！



統率依存が高めなので、家宝で統率を上げるのも効果的。

計略 激励演舞

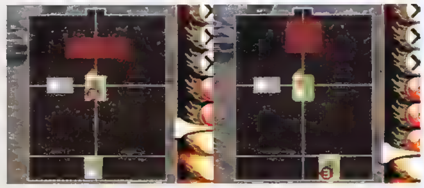
計略「激励舞踊」は前バージョンよりも士気の溜まりが減少してしまった。だが、それでも十分に強力で、現在の使用可能な士気を割り出してみた結果、魅力を持った武将が二枚いる状態で士気が4溜まった瞬間に舞うと、試合終了までに使用できる士気は約45。通常に使える士気の数は約25なので約20多く使用できるようになっている。ちなみに相手の士気は試合終了までに約3多めに使える程度と、かなり少ない。二色デッキになってしまうが、「百花繚乱」などの大型計略と組み合わせたりなど、まだまだ最前線で使える計略といえるだろう。



士気が重く、普段使いどころの難しい計略も使いやすくなる。

計略 ダメージ計略

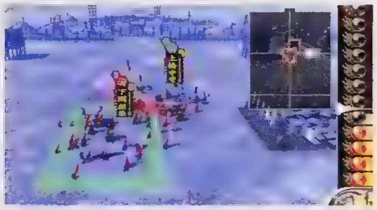
前回のバージョンで「火牛の計」、「山津波の計」、「岩石落とし」などの統率依存のダメージ計略に変更が入った。そこで、武将の統率を10に統一して調べてみると、与えるダメージ量はすべて同じという事実が発覚！（「平蜘蛛の釜」のダメージ量のみ異なる）。もとから統率の高い【SR】真田幸隆や【R】蜂須賀小六などはもちろん、それらに比べて統率の低い武将たちも、なんらかの手段で統率を上げれば、十分な威力を発揮できるぞ。士気差を考えると、吹き飛ばし効果が付いている「百花繚乱」と「火牛の計」は非常に優秀な計略といえるだろう。



■山津波の範囲　■岩石落としの範囲

システム 気合

Ver.1.11Aで特技の気合に調整が入り、通常の乱戦や弓による持続的なダメージに対して、回復可能な赤ゲージの量が減少した。しかし、鉄砲隊による射撃や、騎馬隊の突撃などによる瞬間的な大ダメージでは、充分赤ゲージが残るので、まだまだ壁役として優秀だ。ただし、前バージョンで活躍した【UC】お鍋の方の「癒しの陣」などの、回復系計略と気合を組み合わせたデッキは、立ち回りや、パーツの変更など、少々攻め方やデッキを変える必要が出てきそうだ。また、【SS】織田信長の特技[肉]は修正を受けていないので、これを機会に使ってみるのもアリ！　若干の調整が入ったが、まだまだ優秀な特技なので、これからも気合を持った武将は使い続けられるだろう。

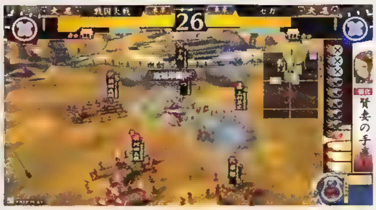


弱体化したとはいえ、乱戦のみでは、武力1の差を覆せる。

システム 城内回復

城内での兵力の回復速度が減少するというシステムの変更が入ったが、体感では少々分かりにくいので、ここでは具体例を挙げて説明していこう。

現在のVerでは、相手の城付近で兵力が残りわずかの槍足軽を自城に戻り回復させた場合と、その場で撤退した武将が復活するまでを比べると、撤退した武将が復活するタイミングで、戻ってきた武将の兵力は約5割程度までしか回復しない。（ちなみに足軽は1本目のゲージで約8割まで回復）この結果、兵力が残りわずかな槍足軽と足軽は撤退させた方が効率がいいということになる。逆に、守る側は攻城されない程度に妨害しつつ、わざと兵力を残すことで、相手の次の攻めを遅らせることができるぞ。



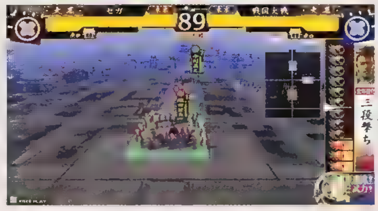
こういった場面ではその場に居座った方が効率がいい。

システム 弓足軽射程

今まで遠距離から安定したダメージを与えることができ、重宝していた弓足軽の射程が若干だが短くなった。現在の弓足軽の射程と鉄砲隊の射程を比べてみると、その差はごくわずか。さらに、家宝副効果の「弓射程UP」も調整され射程が短くなっているので注意しよう。ちなみに副効果の「弓射程UP」と「鉄砲射程UP」は、ほとんど同じ射程だ。

今までは、高武力弓足軽の副家宝効果は、「弓射程UP」×2が安定と言われてきたが、これからは、計略を活かすための「統率UP」、生存率を上げるための「兵力UP」なども選択肢に入ってくる。

しかし、ダメージに関しての調整は無いので、遠距離からの攻撃手段として、まだまだ十分に活躍してくれることだろう。



弓の射程距離は短くなったが、現状でも鉄砲の射程を上回る。

Ver.1.11A変更点リスト

Ver.1.11Bでの変更点は少量。
計略「大ふへん者」は上記の項目もチェック!

システム変更点
足軽の兵力減少

レア	武将名	勢力	計略名	調整内容	調整
SR	前田利家	織田	又左無双槍	槍の回転速度 タッチ間隔短縮	↑
SR	前田慶次	織田	大ふへん者	効果時間延長、武力上昇値増加、槍長さ延長	↑
SR	明智光秀	織田	無間射撃	兵力減少値増加	↓
SS	今川義元	今川	大勢力の爆進陣	効果時間短縮、効果範囲縮小	↓
R	鈴木佐太夫		一蓮托生	速度減少値増加	↑
C	下間頼龍		一向宗の援軍	兵力回復量減少	↓
SR,SS	松永久秀		平蜘蛛の釜	効果範囲縮小、威力減少	↓

戦国はみだし版

ダメージ計略補足:統率依存のダメージ計略の中で、少々見掛けることの少ない「岩石落とし」。統率5と、ダメージ計略を使うには多少心もとない数値だが、家宝で統率を上げ、裏の手として使用するには十分な性能を持っている。また、必要士気が6と、ダメージ計略では唯一連発ができる計略なのも注目したいポイント。姉妹の初が持つ、「撹乱の呪い」との計略コンボなど、これからの使用法が期待される。

攻城関連徹底検証

ここでは、攻城に関するデータを、おさらいを含めてまとめた。攻城の決め方、ダメージをよく把握することで安定した勝利を目指そう!

直接攻城のダメージはコスト、武力、兵種によって変化し、そのダメージは、足軽＝槍足軽＞弓足軽＝鉄砲隊＞騎馬隊となっている。しかし、騎馬隊は攻城には向いていないのか？ というと決してそうではない。移動速度が速いので素早く城にたどり着ける上、攻城して城から離れたとき、再び攻城状態に入るまでが早くテンポよく攻城ができる。ほかの兵種だと守る側の妨害が間に合うときも、騎馬隊だと間に合わないこともあるのだ。右に各コスト、兵種別による攻城ダメージの目安となる画像を並べたのでこちらを参考にしてほしい。

そして攻城関連の攻防でカギとなってくるのが、こちらが大筒を制圧できそうなときに、相手の部隊が攻城に向かった場面。このとき、それを無視していいのか、止めるべきなのかの判断は非常に難しく、大筒のダメージが下がったことにより、この判断は以前よりよりシビアになったといえるだろう。

そこで、城壁に攻城を決めたときにどの程度攻城されると大筒のダメージを超えるかを下の表でまとめたのでこれも参考にしてほしい。なお、基本的には2コスト以上の弓足軽や槍足軽の攻城を無視するのは危険だということは覚えておこう。

戦国学問道場 攻城に役立つ計略を学べ!

直接城にダメージを与える計略や、攻城のサポートに最適な計略がいくつかある。ここではそのうち便利なものや意外な性能を持つものをピックアップするぞ!

秘剣系

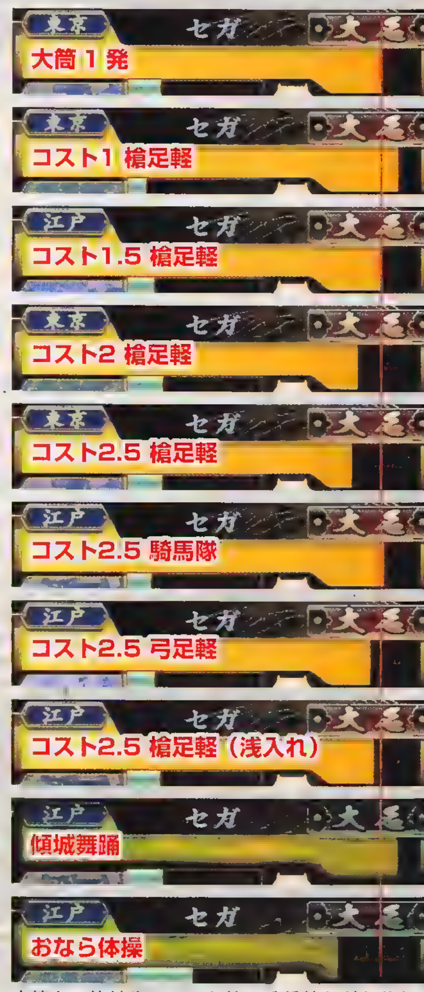
必要士気が少なく安定した攻撃力を持つ秘剣系計略は攻城状態で使うと相手は妨害の手段が難しく、とりあえず一回の攻城は決めることができるケースが多い。【R】足利義輝らの「秘剣一之太刀」は、カードを後ろ向きにして攻城することで、横の範囲もカバーしやすくなる。また、味方にもダメージが入るため、普段は扱いの難しい【R】富田勢源の「無明剣」も、全方位の攻撃可能なため攻城状態ではとても頼もしい計略だ。

人間無骨

【R】森長可の人間無骨は、なんと攻城中でもチャージ槍撃を出すことができる。単純に敵を吹き飛ばせるだけでなく、突撃に対して迎撃可能な点はとても便利。自身を敵城の隅に配置すれば、敵が突撃する方向を制限できるので、相手の妨害方法をかなり制限できるぞ。

傾城舞踊、おなら体操

【R】諏訪姫の「傾城舞踊」、【SS】阿国の「おなら体操」は、計略により敵城にダメージを与える特殊な舞踊計略だ。「おなら体操」は「傾城舞踊」に比べて攻城ダメージが大きいが、攻城ゲージの進みが圧倒的に遅い。



大筒との比較や、コスト差、兵種差などを分かりやすいよう一列に並べてみた。浅入れ攻城はかなり攻城力が下がるので、浅入れを狙うとき以外は、しっかりと攻城ラインまで武将カードを差し込むことが重要だ。

※攻城ダメージは武力にも依存するため、各コストの平均武力にて撮影。

大筒のダメージを確実に超えるために必要な城壁への攻城回数

兵種	コスト	攻城回数	兵種	コスト	攻城回数	兵種	コスト	攻城回数
槍足軽 足軽	1～1.5	2回	鉄砲隊 弓足軽	1～1.5	2回	騎馬隊	1～2	2回
	2以上	1回		2以上	1回		2.5以上	1回
	1（浅入れ）	3回		1（浅入れ）	3回		1.5（浅入れ）	3回
	1.5（浅入れ）	2回		2～3（浅入れ）	2回		2以上（浅入れ）	2回
	2以上（浅入れ）	1回		3.5（浅入れ）	1回			

※「浅入れ」とは、攻城ラインにギリギリ掛かる程度に武将カードの角を文字通り「浅く入れる」テクニックのこと。
最短距離で攻城できる反面、しっかりと奥まで入れた場合より、城ダメージが低く設定されている。

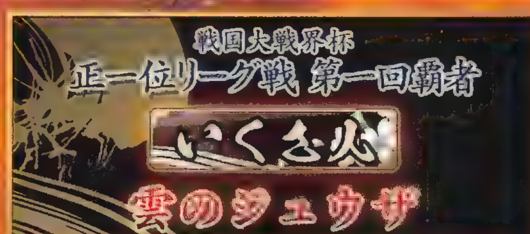
SEGA×エンタープレイン公式サイト「戦国大戦界」に参加決定!

アルカディアならではのコンテンツを展開!

[illegible]

コンテンツ紹介Vol.1「戦国大戦界杯 正一位リーグ戦」

[illegible]



戦国 はみだし版 **戦国学問道場補習:**攻城そのほか攻城で便利な計略:突撃を受ける可能性はあるものの、全方位の攻撃可能な【SR】前田利家や、吹き飛ばし効果のある計略を持つ武将も忘れてはいけない。ただし、「火牛の計」の場合は、必要士気が多いので、「虎口+攻城」などが決まりそうなときなど、大きなチャンスになる場合で狙っていくのがいいだろう。

トップププレイヤーの極意に迫る！

戦国大戦英雄譚

第二回：魔法のランプ

トッププレイヤーインタビュー第二回は、全国ランキング1位（9月20日現在）の「魔法のランプ」主君を直撃！　『三国大戦』シリーズから独自のプレイスタイルを確立してきた名主君の素顔に迫る！



──『戦国大戦』以外ではどのようなゲームをプレイしていましたか？

魔法のランプ（以下ランプ）　アーケードでは、今も昔も『大戦』のみです！　一応、それまでは王道の某RPGゲームなどをプレイしてましたね。

──『三国志大戦』のころから開幕猛ラッシュのイメージがありますが、現在も意識されているのでしょうか？

ランプ　今も開幕からガンガンいきたい気持ちでいるのですが、皆さんがうまくて簡単にいきません。ちなみに、このプレイスタイルになったのは、『三国志大戦』を始めたころから守るのが下手だったのでやむなく攻めてるだけなんです。かっこいい理由じゃなくてすいません（笑）。

── IC名の由来について教えてください。

ランプ　初めに作ったカードの主君名は、昔からのニックネームだった『アラジン』だったんですが、紛失してしまいまして（汗）。結局見つからず、作り直す際に、少々名前も変えようということになり『魔法のランプ』となりました。

──魔法のランプさんから見た、『戦国大戦』の魅力とはなんでしょうか？

ランプ　なんといっても虎口ですね！　終盤でも逆転要素があるので、プレイしてて最後の最後までドキドキします！

──普段は、どれくらいプレイしていますか？

ランプ　時間が許す限りプレイしてます（笑）。

──プレイするときはどのような感じですか？

ランプ　いつも友人たちとプレイしてますね。

──『戦国大戦』が稼働して約1年ですが、今までで一番、印象に残っていることはどんなことですか？

ランプ　やはり初めてのカード追加です！　前日はワクワクして眠れないほどでした（笑）。

──長い間、全国ランキングの一位をキープされてますが、プレッシャーなどは感じるのでしょうか？

ランプ　プレッシャーとはとは異なりますが、いつ抜かれてもおかしくない状態なので、少しでも永く一位で居られるよう、これかも頑張ります（笑）。

──ライバル視している主君は居ますか？

ランプ　自分以外はみなさんライバルです！

──相手にしで「うまい！」と思う主君が居たら教えてください。

ランプ　たつおさんです。いつも歯が立たないんですよね。

──現在のVer.1.11Bの感想をお聞かせください。

ランプ　城内に居る部隊の回復速度が遅くなったことにより、いかにマウントへ持っていくかが重要になった印象です。

──これから使ってみたいデッキなどありましたら教えてください。

ランプ　【SS】秋山信友ですね！　いつも強いデッキができないかと試行錯誤しています‼

──魔法のランプさんが今後、『戦国大戦』に望むことがあれば教えてください。

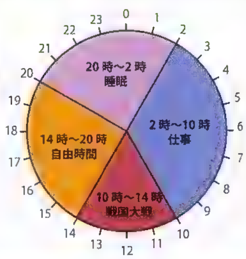
ランプ　『三国志大戦』の攻城兵のような兵種が『戦国大戦』でも出てきてほしいです！

──最後に読者の方に一言いただけますか。

ランプ　これからもいろいろなところに遠征していきたいと思っていますので、皆さんにお会いできる日を楽しみにしています！

魔法のランプ主君 人物像

夜型の仕事のため、『戦国大戦』のプレイ時間帯は一般的なゲームセンターの開店時間から、昼過ぎにかけてと特徴的。ときには自由時間の枠まで『戦国大戦』が食い込んでくるとか⁉ 全国一位のプレイを自ら体験したいプレイヤーは、ぜひこの時間を狙って出陣してみよう！



魔法のランププロフィール

年齢……………………25歳
血液型…………………B型
ホームゲーセン…アミパラここじゃ店、セガワールド東広島
趣味……………………野球
好きな食べ物……カツカレー
嫌いな物……………ナスビ！　ピーマン！
好きなカード……【SS】秋山信友
苦手なカード……【SR】山本勘助

魔法のランプ直伝 破裏拳魑鬼砂デッキの極意

プロレスラーの小橋健太氏が声優をつとめる、某作品の某超人のような出立ちの【SS】秋山信友を中心にしたデッキ。「1000万馬力行くぞー‼」

武家	兵種	武将名	武	統	特技
武田	槍足軽	秋山信友	10	2	気
武田	弓足軽	武田信繁	8	9	制 柵 魅
武田	弓足軽	矢沢頼綱	5	6	伏
武田	騎馬隊	黄梅院	2	3	魅
武田	槍足軽	大熊朝秀	3	4	–

雲の魔法のランプ的デッキ採用理由

【SS】秋山信友　このデッキの主役です!
【R】武田信繁　計略で【SS】秋山信友を援護します!
【C】矢沢頼綱　武田家定番のスペック要員です!
【C】黄梅院　彼女は武田家1コスの鉄板です!
【C】大熊朝秀　こちらもスペック要員です!

極意 壱　開幕はじっと我慢！「この借りは、返す！」

初期配置は、【R】武田信繁の弓を大筒戦で活かすため、柵を自陣の中間に置くのがオススメです。開幕があまり強いデッキではないので、【SS】秋山信友の「破裏拳魑鬼砂」の士気がたまるまで守りに徹します。大筒は狙わなくても、相手が起動してくれるはず。そうした場合も、無理せず兵力管理に専念し、部隊を撤退させないことを第一に行動してください。ここで撤退すると、後のカウンターバッファローに支障がでます（笑）。

極意 弐　士気が溜まったら「破裏拳魑鬼砂！」

士気が溜まってきたであろう、中盤はこのデッキのメイン計略「破裏拳魑鬼砂」の時間です！　すべての部隊を前に出し、集中力のすべてを【SS】秋山信友に捧げましょう！

そして、終盤は計略のフルコンボの時間。【R】武田信繁の「覚悟の采配」から4カウント待って【C】黄梅院の「挑発」。最後に【SS】秋山信友の「破裏拳魑鬼砂」という流れがとても強力です！　ありったけの魂を【SS】秋山信友に捧げましょう！

極意 参　「お前とは、敵として会いたくなかったぜ！」

苦手なデッキは強力な槍足軽がいるデッキです。このタイプのデッキは、槍足軽が槍槍家宝を装備している可能性が高いので、序盤で家宝「童子切安綱」などを使用し、相手にも家宝を使わせ家宝効果を無くしていきたいですね。

極意 四　カード愛が重要！「1000万馬力行くぞー！」

【SS】秋山信友を愛する方々のためのデッキです！　ぜひ一度使ってみてください！　一緒に戦場という名のリングに上がりましょう！

※魔法のランプ主君の直筆サイン入ったAime（未登録）＋αセットを、3名様にプレゼント！　ご希望の方は1ページの読者プレゼントコーナーをご参照ください。

トッププレイヤーの手さばきは必見!!

LORD of VERMILION Re:2

ロードオブヴァーミリオンRe:2

LORD of VERMILION Re:2
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー+3ボタン+トレーディングカード
■稼働日：2011年10月バージョンアップ予定
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）



DVD付録解説!

今回付録となる「オールスタートーナメント」の大会を収録したDVDは、前バージョンのものではあるものの、基本的な戦術は変わらないので、プレイの参考として十分参考になるものだ。そして、何よりトッププレイヤーのカードさばきを見られるのはこのDVDだけ!? 各プレイヤーの動きに要注目!!

■ディレクター横山eyes

皆様こんにちは！『LORD of VERMILION Re:2』ディレクタの横山です！「LoVが新シリーズ"Re：2"になる前に、一番強いヤツを決めようぜ！」そんなコンセプトでスタートしたOVER the LORD ALLSTAR TOURNAMENTですが『LoV II』のラストを飾るにふさわしい、本当に素晴らしいトーナメントとなりました！ 各種族のベーシックな動きや陣形はもちろんのこと、トッププレイヤーにしか見えない僅かなすきを突くギリギリの攻防、一瞬の判断ミスを見逃さない完璧なカード運びなど『Re：2』でも役立つテクニックが随所に詰まっています！まさに全試合がクライマックス！

LoV至上最高のトーナメントをぜひご覧ください！

■開発fan114eyes

アルカディアをご覧の皆様、こんにちは。fan114こと高橋です。

さて！ 全試合見どころたっぷりのOVER the LORD ALLSTAR TOURNAMENT。解説という立場ながら、手に汗握る展開に言葉を失うシーンがいくつもあり（仕事しろっ！）、間違いなく過去最高のトーナメントだったと思います。特に注目していただきたいのは、トッププレイヤーの繊細なカードさばきと、属性配分で不利な相手に対する戦い方ですかね。もちろん、制圧戦の定石や戦闘時の陣形など、確かな基本戦術も学べると思いますので、このDVDを観て、トップに君臨するプレイヤー達の思考や戦略を吸収していただければと思います！（僕には真似できません！）それではどうぞお楽しみください！

1回戦 D.C. VS. 新藤 景

大会の大本命である「Zero」に狙いを定めて闇を多めにした「新藤 景」の選択がちょっとだけ裏目に出てしまった一回戦第一試合だ。

「D.C.」は［リッチ］を投入して制圧面で優位に立ちやすい編成に。〈ガード〉を持つ使い魔は、混色デッキでも足を引っ張りにくいのがポイント。開幕のぶつかり合いのあと、割り合いでわずかなリードを取った「新藤 景」が早くも〔クロノフリーズ〕で勝負を仕掛ける。しかし、中央での勝負に出た「D.C.」が〔サクリファイスI〕で迎撃に成功。ここで試合が大きく動く。

それに対し、「新藤 景」がさらにカウンターをはかるも、「D.C.」もしっかりリードして敵パーティにダメージを与えてエクセレントを取られた形で逆にカウンターを仕掛ける。そしてエクセレントを取り返し、大きくリードし勝負の流れが決まった。



カードさばきのほかにも、［モーグリ］の特殊技の発動結果に応じてターゲットを選んだ判断力にも注目！

1回戦 カヲル VS. 萩原@超ノーマナー。

二人とも大会用に調整したのか、全国対戦ではあまり見られない形のデッキ同士のぶつかり合いとなった第二試合だ。

こう着状態が続いた序盤戦、試合が動いたのは66カウント付近。雷属性の使い魔ほかを落とし、突破した「カヲル」に対し、〔シーリング〕を使っての割り合いを選択した「萩原@超ノーマナー。」。コレが功を奏し、五分の展開になるものの、USを一つ多めに使用した形になる。

次の戦闘で迎撃に成功した「萩原@超ノーマナー」が大幅にリードを奪う。それに対して〔リターンゲートU〕を駆使して、リードを縮めた後に勝負に挑む「カヲル」。ここでついに［ジェイス・ベレレン］の特殊技が炸裂！ 相手の帰還を妨害してエクセレントにつなぎ、最後は制圧の妨害に来る相手の位置に合わせてカードを配置、1バリン差で勝利した。



なんとしてもエクセレントが欲しい場面での丁寧な位置取りに注目してほしい！

1回戦 KAZ VS. カタリナ

こだわりの旧［わだつみ］を使う「カタリナ」と全国一位を突き進む「KAZ」との対決。開幕からサーチアイを封印して自らの得意な形に持ち込む「KAZ」。そこからの奇襲でしっかり五分の展開に持ち込む。そして修復されてもしつこくサーチアイを封印することで相手のペースを乱す。ここで、制圧途中で中央のストーンに移動し、戦闘での突破から強引にリードを奪った上、次のぶつかり合いで〔サクリファイスI〕を使う計画的なプレイでしっかりリードを守る。

ただし、この時点で突破されると制圧力の差で割り負けてしまう可能性もあり、次からの戦闘はとても重要。ここからの動きのにも注目してほしい。USを封じるために、主人公をしっかり狙い撃ちにして、相手の〔リターンゲートU〕を誘うのに成功して相手のチャンスをつぶしている点が特に大きい。



最後はスピード4を生かして帰還を妨害。きっちりエクセレントを決めてフィニッシュ！

1回戦 Zero VS. ADL

若手プレイヤーの代表格ともいえる二人の試合。現在最強との呼び名も高い「Zero」、第二回全国大会優勝者の「ADL」、どちらも戦闘のスキルに優れたプレイヤーでもある。下馬評では「Zero」優勢だが、ここでは、炎を多く積んだ「Zero」に対して丁寧な動きで対抗する「ADL」に特に注目してほしい。開幕から低コストの使い魔から狙い撃ちして弱点属性の差をカバーする「ADL」。二度目のぶつかり合いでお互いにUSを使用するという激しい展開の中、闇属性である主人公を丁寧に使いリードを奪われるものの有利な状況で仕切りなおし、ストーン上に居座った状態で［シーサー］の特殊技を使い、万全の状態で迎撃に成功する。相手のピンダメラッシュに対して、先行入力をせず、ピンダメをずらすなど、丁寧な動きで追い込む。ここで一旦リードを取られても安全に仕切りなおす「Zero」側の判断にも注目したい。

US温存を選択した「ADL」に対し、再度リードをして真ん中のストーンを割り切る「Zero」。このとき、丁寧なカード操作でダメージを分散させている「Zero」側のカードさばきはよく見てほしい。

その後の戦闘できっちりリードを奪い、〔リターンゲートU〕から一気に勝負を決めに行く「Zero」。しかし、相手の逃げ道を押さえた状態で「プロテス→猫の微笑み」のコンボで「ADL」がエクセレントを決め、チャンスを作るが、ここまで一度も撃破されなかった［レナス］の特殊技が炸裂！ 三体での戦闘を見事に対応し、そのままリードを守る形で決着！



惜しくも敗れたが、主人公を駆使して丁寧に立ち回った「ADL」の動きもよく見てほしい

2回戦 D.C. VS. カヲル

「カヲル」にとっては第三回全国大会のリベンジマッチともいえるマッチだ。最初のぶつかり合いで［パルパリシア］温存を選択した「D.C.」。見事痛み分けに成功し、万全の状態で突破に成功。HPは死滅直前になるものの、［リッチ］の特殊技を駆使してリードを広げUSを使って迎撃、痛み分けに成功しての仕切り直しとなった。

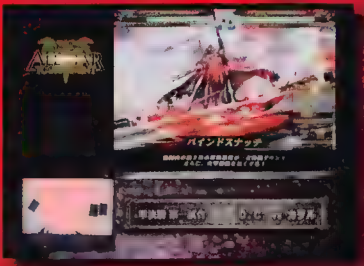
次のぶつかり合いでダメージを蓄積させたところであえて戦闘を避け、割り合いを選択した「カヲル」。アルカナストーンシールドを封印したところで［リターンゲートU］を使って万全の状態で突破を図る。ここではばっちり狙い通りに迎撃しにきた、疲弊した敵パーティを追い払いリードを縮めにかかるが、カウンターから再度突破を許してしまい、再びリードを奪われる。

しかし、この後、アルカナストーンシールドを封印していたのが生き、真ん中のストーンを制圧、妨害に来た敵を迎撃し、再び差を縮める。

しかししかし、なんと次の戦闘で「D.C.」の［モーグリ］が移動速度ダウンを引き当て、追い詰められた「カヲル」は［キュアオールI］を使わされる形に。

ここまで状況が二転三転と非常にめまぐるしい展開。「カヲル」は主人公を撃破され、危険な状態になるものの、他の使い魔のHPに余裕があったこともあり、再度アルカナストーンシールドを封印した上で「D.C.」の［フェアリー］を死滅させることに成功する。

ここで、もう時間切れ直前であったため、三体での割り合いを選択。一度引いて四体でのせん滅を図る「D.C.」だが、ここで痛恨の判断ミス！ 割り合いではなくエクセレント狙いを選択し、最後の最後でリードを奪い返した「カヲル」の逃げ切りを許してしまうことに！ 「カヲル」は見事に前回大会のリベンジに成功した。



二試合続けて活躍した［リッチ］。移動速度低下の強みがよく分かる使い方だ。


非常に難しい判断を強いられた最後の攻防。ここでの判断ミスはある意味大会ならではか。

2回戦 KAZ VS. Zero

一回戦に引き続き、戦闘の得意なプレイヤー同士の対戦となったマッチ。お互い相手の弱点属性を多めに積んでいるため、かなり激しいぶつかり合いとなること間違いなしの試合だ。

開幕戦から、お互い丁寧な集中攻撃で狙い通り一体ずつ倒して仕切り直しとなってのぶつかり合い。「KAZ」は［シーサー］を駆使して突破に成功するも、HPを大きく減らされてしまい、次の戦闘での突破を許してしまう。そして、「Zero」は突破狙いの際、しっかり主人公のオーバーキルのみで処理をして特殊技を温存しているのがポイント。なお、ここから先、「Zero」の［レナス］の動きには注目しておいてほしい。常に丁寧な操作と判断でここから生存させることが終盤で大きな意味を持つようになってくるのだ。

その後、中央のぶつかり合いでカウンターに成功する「KAZ」だが、リードを奪われていることと、［レナス］の所持する〈シールド〉スキルの差から追う展開を強いられる形になる。

左側での戦闘を制した「Zero」はリードを広げた上で［リターンゲートU］でさらに立て直してリードを広げにかかる。主人公を落とすのに成功する「KAZ」だが、相手のパーティが炎のみなので余計なダメージを受ける前に仕切り直しを選択するが、次の戦闘でキッチリ主人公を落とされ、痛み分けの形に持ち込まれる。

［ノエル］の月影でしっかり主人公を死滅させて復活させた「Zero」は、万全の炎パーティで出撃、それを受ける「KAZ」は［シーサー］無しでの迎撃を強いられるが、ここはお返しとばかりに迎撃に成功。カウンターでアルカナストーン上に乗って［サクリファイスI］での迎撃に勝負を掛ける。

しかし「Zero」は焦らず、パーティを四隅に分散。攻撃をまとめてくらわないように操作して、見事にこのサクリファイス戦をしのぐことに成功、そのまま勝利する。


40カウント前後、主人公で［シーサー］の効果をいなし、炎パーティを崩す動きは見事。


二試合続けてしっかりLV4になるまで生存させた［レナス］の活躍は注目すべきもの。

決勝戦 Zero VS. カヲル

現在のLoV界において、最強候補として挙げられるプレイヤー二人による決勝戦。まさしく頂上対決と呼ぶにふさわしいマッチだ。闇属性が多めの「カヲル」に対して、雷は［ポポイ］のみ、という編成の「Zero」。〈ガード〉のスキルを所持している［ポポイ］を駆使した「Zero」側の丁寧な操作に特に注目してほしい。

開幕、痛み分け後の右側でのぶつかり合い。［ポポイ］の特殊技からの突破を図る「Zero」に対し、［アクアナイト］の特殊技で対抗。ここで［ポポイ］がそれをくらってしまったとき、姿が消えていることを過信せず、キッチリ退避させておいてダメージを抑えている。

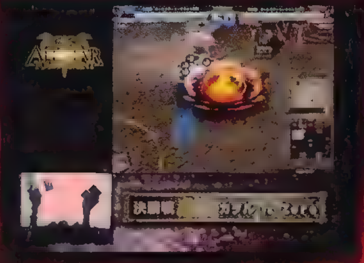
そこから次の戦闘、雷無しのパーティで挑む「Zero」は、［ケツァル］の特殊技の効果を駆使して［魔海候フォルネウス］の撃破を図るも、「カヲル」もさるものしっかり味方使い魔で守り、効果が切れた上で攻勢に出て突破に成功。

リードする「カヲル」だが、「Zero」の次のパーティで［ポポイ］の特殊技が炸裂。一方的な攻撃で「カヲル」の主人公を撃破。さらに、わずか1速分の速度差を生かしての割り込みで敵の帰還をブロック、エクセレントまでつないでリードされていた分を奪い返す。

ここから試合は大きく動き出し、お互いアルカナストーンシールドを封印しての割り合いとなる。このとき、エクセレントを取ってストーンを均等に減らしているため状況的には「Zero」がやや有利な形。

［リターンゲートU］からアルカナストーンシールドを修復して勝負に出る「Zero」に対し、いったんリードして同じく［リターンゲートU］からの迎撃を狙う「カヲル」だが、ここでも速度差が生き、迎撃がギリギリ間に合わず、リードを取り返されてしまう。闇属性の多い「カヲル」は、そこでの戦闘でなんとか痛み分けに成功するも、下手に帰還すればストーンシールドを封印されている影響で割り負けてしまう状況。「Zero」側の時間稼ぎに付き合わされる形に。

「カヲル」はここでシールドの自然修復が近いと判断してか、帰還後［クロノフリーズ］から速度差での割り勝ちを狙う。しかし、修復は間に合わず、そのまま割り負け、「Zero」の勝利となった。


少しでもスキを見せると食らいつく素早い判断力は目を見張るものがある。


結局最後の最後まで一度も死滅しなかった［レナス］のカードさばきは見事としかいえない。

Re:2初のバージョンアップが実装!

「Re:2」になってから、というよりも、ある意味「LoV」のこれまでのシリーズを通しての最大の変化の一つになりうる今回のバージョンアップ。その意図するところはどのようなものなのか？　開発陣にインタビューして詳しい話を聞いてきたぞ!





写真左　調整を受け、降魔の選択肢になるか!?

写真右　新たな昇格システム「天珠」。



——今回のバージョンアップに至った経緯をお願いできますか？

横山　前回のイベントでも質問にもあったのですが、マッチングに大きな課題を抱えているのを開発でも認識していました。例えば負け越している人でもそのうち称号が上がってしまうんです。そうなると、実際の強さより強い人と当たってしまいます。その結果勝てない、でも称号は上がっていく、という悪循環があってそれを解決したかったんです。

——今までと称号や、称号ポイントの仕組みがガラリと変わりますが、もとになったイメージなどはありますか？

横山　イメージというよりも、あとから名前がついてきたといった感じですね（笑）。

——前バージョンに関して、どのような認識をされての調整なのでしょうか？

fan114　やはり、一部の使い魔が少し突出してるかな？　という印象がありました。今はちょっと魔種が多いので、ほかの種族も使い勝手の良いものを強化することで、もう少し使用率が平均化するようにしたいと思ってます。実際は、魔種は使いやすい種族なので、使用率が高くなるのはある程度想定内ではあります。

横山　LoVの基礎が学べる入門的な種族ですしね。

fan114　その上で、それでも突出していたものを調整していく形にしています。特に、「〜殲滅の怒涛〜」は他の降魔の対策にもなっているので、その調整を重視しました。あとは［エーコ］や［ホムンクルス］などですね。ただし、使えないレベルにはならないように調整しているつもりです。

横山　いろいろなデッキが出てきて、各種族が戦えるような環境になってきたので、今回の調整で、もう少し他の種族の使用率が上がれば混戦になり、各種族が面白くなるのではないかと。

——主人公の調整とサポートスキルについてお願いします。

fan114　速度が遅いデッキにもアドバンテージをもう少し持たせたくて、主人公の速度も割り合いに生かせるようにしました。サポートスキルは、フィールドスキルの対抗としては少し力不足だったので、少し強化しました。一番注目してほしいのはレジスト系ですね。

——「天珠」のイメージカラーは、やはりLoVのイメージに合わせたものなのでしょうか？

横山　そうですね。全体を通してのイメージカラーである赤を基調とした色にしています。

——称号レベルと呼ばれたものが変化するわけですが、その意図とはなんでしょうか？

横山　今までは「称号レベルいくつ?」ということで階級の会話をしていたわけですが、これがあまり強さの指針になってなかった面がありますよね。今回の「天珠」システムになり、「位は王、天珠28個」といった表現が可能になったことで、天珠の数がそのまま強さの指針になるので、腕前が分かりやすくなると思います。それだけでなく、一つの目標として掲げやすいように、「王」などの位を用意したわけです。

——当然、「王」以上の位も用意されていますよね？

横山　「王」より上位の「位」は、もちろん用意してありますのでお楽しみに。

——では、称号ポイントから名称が変更された、「カルマ」とはどういったものなんでしょう？

横山　「カルマ」は、対戦で勝つと増えていくもので、「王」の位まではこれをためることで昇格しますので、ここまでは過去の称号ポイントと役目は変わりません。

fan114　ただ、カルマは「位」が上がるとどんどん増えにくくなるんですよ。また、今一番勝ってる人、っていうのがカルマがたまりやすいわけで、「現在活躍しているプレイヤー」の目安になるわけです。例えば、「天珠は○○個だけど、カルマは18000キープしてるぜ」っていう感じになると、ランクはまだまだでも、高い勝率をキープして今ホットなプレイヤーだという証拠にもなるわけです。

横山　どんどん蓄積する数値なので、どちらかといえば、やり込み要素でもありますね。

fan114　月間ランキングは「カルマ」が基準になるので、「天珠」を使ったランキングとは別の楽しみ方ができるようになっています。

——昇格の条件はどうなっているのでしょう？

fan114　今はやや厳しめに設定しています。このゲームの上位のプレイヤーだと勝率9割をたたき出してしまう人も居ますので、かなり厳しくしてもあっさり上がってしまうと思っています。

横山　それに、昇格試験が厳しいからこそ、高い「位」にも価値が出てくるんじゃないかと思っています。

——マッチング条件も変化するのでしょうか？

横山　今回は「天珠」の所持数を基準にマッチをするようになっているので、より実力の近いランクの人と当たるようになっています。「位」が上がって勝ちにくくなった人でも、全国対戦を続ければ結果的に勝率そのものは上がって、対戦を楽しめるようになると思います。

fan114　将来的には、勝率などにも合わせてマッチングを調整できるようにしたいですね。

——ありがとうございました！

★次ページより、「天珠」や使い魔／降魔の詳細を掲載！　要チェック!!

「位」と「天珠」

今回のバージョンアップでの最も大きな変更点といえる階級関連の新システム。これまでと大きく異なるその仕組みを詳しく解説するぞ。

まず最初に、階級の名称が「称号レベル」から「位(くらい)」に変更される。基本的な昇格条件は途中まで従来と同じなのだが、「位」が元・称号レベル11以上の「王」になったときからガラリと変化する。

なお、従来の称号ポイントは、「カルマ」という名称に変更された。「位：公爵」まではカルマを蓄積することで昇格していくことに変更は無い。

「位：王」以降は、「天珠片」を複数獲得することで完成する「天珠」を集め、「天珠」が一定数になることで昇格し、一定数以下になると降格するようになったので、詳しく下で解説している。

そのため、これまでのバージョンと違い、昇格、降格が激しく行なわれるバージョンになったといえる。マッチングそのものは、かなり近い「位」のプレイヤーとマッチするようになるので、より実力の近い人と腕を競えるようになっているぞ。また、称号レベルが「上がってしまって」どうしても強い人とのマッチが多くなり、戦績がふるわなかった人も、改めて近いレベルの人と対戦することで、自らを鍛えつつ、対戦を楽しむことができるようになったといえるだろう。

天珠システムの実装に伴い、天珠による昇格・降格対象となるのは、「位：王」(元・称号レベル11)以上のプレイヤーとなり、全員が「位：王」からの再スタートとなる。

最近、称号レベル11になったばかりなどの一部のプレイヤーにとっては、最初は同じランクにかなり格上のプレイヤーが現れることになるかもしれないが、しばらくすれば実力に応じた位置に落ち着くので、まずは対戦して新しいシステムに慣れておこう。

なお、「カルマ」は「位：王」以降も「天珠」とは別にカウントされ、対戦に勝利することで蓄積されていく。月間ランキングなどは、この「カルマ」の数で決定されることになるぞ。



「天珠」を集めて上位を目指せ! 日々「カルマ」と「天珠」の数が変化し、ランキングにも大きな変化が現れることになりそうだ。


勝敗に応じて細かくランクが変化するため、一戦一戦が激闘の連続!? より緊張感のある対戦を楽しむことが可能になったといえるぞ。

Re：2バージョンアップ完全解説!! 其の壱

新たなバトルシーンを創造する「天珠」とは!?

天珠片を勝ち取れ!

「天珠」を集めるための基本的な仕組みを解説していこう。まず、「天珠」はいくつかに分割された「天珠片」で構成されている。これを一定数集めることで「天珠」を一つ得ることになる。「天珠片」は、対戦で勝利することで対戦相手から奪取できる。

そして、それを何度か繰り返し、一定数の「天珠」を集めると昇格試験が発生し、それをクリアすることで「位」が上がっていく。「天珠」の所持数そのものも強さの目安となっているので、同じ「位」の中でもこれが多いほど、より強いプレイヤーである証明といえるだろう。

なお、「天珠」は、「位」が上がるとより多くの「天珠片」を集めないと完成しない仕組みになっているぞ。より高みを目指して対戦しよう!


戦闘で勝利し、天珠の破片「天珠片」を集め、昇格を目指せ! より熱い戦いが待っているぞ!

天珠入手の仕組み



「位：王」の場合の天珠片増減条件

- ●勝利：＋1
- ●格上に勝利：＋2
- ●敗北：－1
- ●位が2ランク下の相手に敗北：－2
- ●位が2ランク上の相手に敗北：変動無し
- ●ドロー：変動無し

※ここで記した天珠片の増減条件は「位：王」のもので、さらに上位になると条件は変動していくことになる。

「天珠」は、複数の「天珠片」で構成され、この片の空いている部分を「天珠片」で埋め、すき間が無くなると「天珠」が一つ増える。また、一つひとつすき間を埋めるだけでなく、勝利することで「天珠」そのものが増える「天珠争奪戦」なども用意されているようだ。なお、「天珠片」を埋める、あるいはすべて失って「天珠」の数が上下した後は、「天珠片」三つが「天珠」の片を埋めた状態からリスタートということになる。

リニューアルされた階級

上記のように、名称が大きく変更され「位」と名前を変えた階級。大きく変化するのは「位：王」になってからで、そこまでは称号名などはこれまでと同じものとなっている。

さて、「位：王」以降から「天珠」を集めると昇格、と述べたが、2個3個集めたからといってすぐ昇格、というわけではないので注意!「位：王」から次の「位」への昇格試験に挑むためには、なんと29個の天珠を集めなければならない。非常に大変ではあるものの、逆にいえば、その分長い間、近いランクの人と対戦を楽しむことが可能になったといえる。上を目指すだけでなく、純粋に対戦を楽しみたいのであれば、願ってもないシステムといえるのではないだろうか?

■「位」一覧表

従来の称号レベル		引き継ぎ時の変更点	新しい位とレベル		昇格に必要な天珠数
剣士	1	変更無し	剣士	1	
戦士	2	変更無し	戦士	2	
十人長	3	変更無し	十人長	3	—
百人長	4	変更無し	百人長	4	—
騎士	5	変更無し	騎士	5	—
男爵	6	変更無し	男爵	6	—
子爵	7	変更無し	子爵	7	—
伯爵	8	変更無し	伯爵	8	—
侯爵	9	変更無し	侯爵	9	
[illegible]	[illegible]	変更無し	[illegible]	[illegible]	
王	11	「天珠」による昇格、降格対象となるのは、「位：王」(元称号LV11)以上のプレイヤーで、全員が「位：王」からのスタートとなる。	王		1～29
大王	12				
魔王	13				
覇王	14				
帝王	15				
皇帝	16				
大帝	17				
玉帝	18				
天帝	19				
[illegible]	20				
[illegible]			[illegible]		[illegible]


全国対戦では、「天珠片」の争奪が発生。近しい腕前であれば、条件は五分!?

Re：2の小部屋 [illegible]れる。ただし、称号ポイントは「カルマ」へと変化し、こちらも元・称号レベル11以上の人は「位：王」のカルマ数へと統一されることになる。

細かなバランス調整も実行!

バージョンアップにともない、多数の使い魔と降魔、そして主人公に調整が加えられた。使い魔に関しては、前バージョンで猛威をふるった使い魔を除けば、ほぼ上方修正といえる。特に低コスト帯に強化されたものが多く、各種族、それぞれのコストに使える使い魔が配分されたことになる。

主人公の変更点にも注目してほしい。ついに速度差による制圧速度の差が主人公にも適用され、重装備で固めるメリットが撃たれ強さのほかに追加されたことになる。



編成が3速以下なら重装備で固めるのもアリ!? 制圧面で優位に立てるのはうれしい。

■プレイヤーの変更点

変更点	更新内容
プレイヤーのアルカナストーン封印力を移動速度別に変更	移動速度4:封印能力減少
	移動速度3.5:封印能力微減
	移動速度3:変更無し
	移動速度2.5:封印能力増加

■使い魔と降魔の変更点

使い魔	効果
野生語りのガラク	(範囲内の種族か人獣の場合、効果か上かる)か追加 人獣:約5カウント 他種族:約3カウント
パラディン	DEF:+40
ネフィリム	10コス人獣のATK:+40
【奔放】アリス	DEF:+80
氷刃の英雄　ジン	付加効果の効果時間:微減
蒼の継承者　ノエル	付加効果の効果時間:微減
エルフ	神族:DEF+40 他種族:DEF+20
セラの天使	溜め時間:増加
ミカエル	神族:ATK&DEF+45 特殊技使用時の移動速度:微増 特殊技使用時の自身制圧力:減少
スサノオ	DEF:+15 溜め時間:短縮 効果時間:延長 1スマッシュ毎DEFアップの効果時間:増加 1スマッシュ毎移動速度アップの効果時間:増加
ガブリエル	ATK:+15 効果時間:延長 1スマッシュ毎ATKアップの効果時間:増加
タイタン	DEF:+40
フォールンエンジェル	ATK:+20 攻撃範囲拡大率:縮小
マールト	ATKアップ値:微増
ホムンクルス	DEF:+20 効果時間:微減
真紅の死神　ラグナ	ダメージ:Lv.2以降から微増 効果時間:大増加
エーコ	効果時間:微減
ドラゴニュート	DEFアップ値:微増
ヤクシニー	サーチ封印時:ATK+50 (+30) サーチ未封印時:ATK+30 (+10)
テティス	スマッシュダメージ:微増
シーヘア	効果時間:微減 溜め時間:微増 効果範囲:縮小
マカラ	(範囲内の種族が海種の場合、効果が上がる)が追加 海種:約3カウント 他種族:約1カウント 溜め時間:延長
アクアナイト	効果時間:微減 効果範囲:縮小
テンタクル	海種に使用した際のDEFアップ値:微増

使い魔	効果
レザード・ヴァレス	範囲拡大
【守護】ヤクシニー	サーチ封印時:ATK+50 (+30) サーチ未封印時:ATK+30 (+10)
モルガン	シールド封印時:ATK+50 (+30) シールド未封印時:ATK+30 (+10)
リッパー	サーチ封印時:DEF+60 (+35) サーチ未封印時:DEF+30 (+5)
アレス	ATK&DEF:+45 移動速度:微増
グレートハーロット	1種類:DEF+35 2種類:DEF+45 3種類:DEF+60
デュラハン・ランサー	溜め時間:延長
【覚醒】モルガン	シールド封印時:ATK+50 (+30) シールド未封印時:ATK+30 (+10)
【怒】ジャンヌダルク	死滅人数1人:ATK&DEF+50 死滅人数2人:ATK&DEF+80 死滅人数3人:ATK&DEF+120 溜め時間:短縮
八神庵	効果時間:微減
~蒼天の守護龍~	■赤:ATK+70
~嘆きの竜皇~	■青:ATK&DEF&移動速度ダウン値減少
~覆滅の炎~	■青:DEFダウン値増加/効果時間延長 ■赤:効果時間延長
~殲滅の怒涛~	■赤:DEF+10/効果時間減少 ■青:DEF+10/効果時間減少
~静謐の担い手~	■赤:効果時間減少 ■青:効果時間減少

※( )の数値は、他種族を対象にした場合の数値です。

■サポートスキルの変更点

変更点	更新内容
単スマ	ダメージ増加量:1→3
W単スマ	ダメージ増加量:2→6
複スマ	ダメージ増加量:1→2
W複スマ	ダメージ増加量:2→4
散スマ	ダメージ増加量:1→2
W散スマ	ダメージ増加量:2→4
レジスト	軽減ダメージ:3→10
Wレジスト	軽減ダメージ:5→15
ゲージ	溜めスピード:微増
Wゲージ	溜めスピード:微増
リジェネ	回復間隔:微短
Wリジェネ	回復間隔:微短

Re:2バージョンアップ完全解説!!　其の弐

Re:2バージョンアップ完全解説!!　其の弐

強化されたサポートスキル

今回のバージョンアップで、サポートスキルが全体的に強化された。最盛期ほどではないが、意図的にセットして十分な効果を期待できるレベルになっている。しかも、《Wレジスト》に関しては三倍ほどの効果が得られるようになったため、かなり強力に! 打たれ弱さをカバーする、堅いものをより堅く、どちらにしても便利。



〔Wレジスト〕に注目!

人獣の新カードの[カマプアア]は、まさに猫を押しのけて定番カードに成り得る可能性を秘めているかも!? すでに不死の定番カードである[アンダーテイカー]もより使いやすくなったといえるだろう。



戦場の主役になれるか!?

特殊技の効果が全体的にアップされ、かなりの活躍が期待される2枚。スマッシュを決める相手からのダメージを抑える手段さえあれば、その効果で逃がさず敵をせん滅できる可能性も秘めたコンビへと進化したぞ!



ついに活躍の時が来たか!? 炎を多めに入れたいけれど使い魔で炎が入れにくいといったときに組み込んで損は無い。

降魔の情勢が大きく変化!? 幅広い選択が可能に!



戦場を席捲した[~殲滅の怒涛~]などの弱体化にあわせ、[~覆滅の炎~]が強化され、これまでに比べ降魔の選択肢は幅広くなったといえる。これまでは、「○○で安定」といった選択肢が取られることも多かったが、デッキの内容や流行に合わせてさまざまな降魔を選択可能に、あるいは環境に合わせていろいろと調整する必要があるようになったといえる。

その性質上、[~覆滅の炎~]は相変わらず特殊技の対象外になる特殊技を使う[~殲滅の怒涛~]がやや苦手ではあるものの、その効果、効果時間ともに強化されているので、ほかの降魔を選んだ相手の場合は、戦力としてかなり期待できるようになった。火力を補うのに適した降魔なので、デッキに合うようなら一度投入してみるといいだろう。

ふぁん散歩 Re:2





写真上　ずらりと集まってくれたプレイヤーたち。
写真左　緊張気味の横山ディレクターと、いつも通りの柴P&fan114。あ、写真には写ってませんが、リブ斎トンもいますよ。

ふぁん散歩Re:2 in 郡山2011.9.10

福島は元気です!!

果たして、郡山にプレイヤーは集まってくれるだろうか!? 不安な気持ちを抱えながら開催準備を整えていったが、開店前の行列を前に、ホッと胸をなで下ろした。集まってくれたみんな、ありがとう!!

こんにちは、fan114です。さてさて！　第11回目となるふぁん散歩が開催されました！

場所は、東北！　福島県郡山市にある、「タイトーステーション郡山オリエントパーク店」さん！　こちらもタイトーさんのトレードマーク、インベーダーが映える赤の様相。もはや安心感を覚えますな(笑)。

今回の会場には100名を超えるお客様が足を運んでくださり、本当に感謝感激であります！

今回、fan114は開発者として初めてのイベント参加となるわけですから、いつもよりも少々緊張しましたが、東北の温かいお客様たちに支えられて、なんとか無事乗り切ることができました。

イベントリポート

●「開発トークセッション」

SPカード＋使い魔・システム調整＋新昇格システムがお披露目。バージョンアップは10月上旬に予定していますので、楽しみにしていただければと思います。

●「バトルセッション」

ディレクターの横山賢介氏が急きょ参戦！　そして、女性プレイヤーとまさかの不死対決!!

互いに一歩も譲らず、均衡状態が終盤まで続き、終始息を呑む試合でした。最後の戦闘で押し切った横山氏が、ディレクターの意地を見せて辛勝。

熱い戦いを繰り広げた二人に、会場からは惜しみのない拍手が送られていました。女性プレイヤー台頭の予感!?

●「クイズに答えてトレードコーナー」

このコーナーでは、イラストレーターさんのサインに加えて、有名声優さんたちのサイン入り使い魔カードが用意され、クイズ映像のクオリティと合わせて、大幅にパワーアップ!!

今回のクイズ問題には、皆様なかなか苦戦していた様子。とはいえ、最終的には正解者がちゃんと出るあたりさすがなんですけどね(笑)。

サイン入りカードが真剣に欲しいfan114、参加できないのがガチで悔しいのは秘密……。

盛りだくさんの内容でお届けしたふぁん散歩in郡山。参加された皆様に楽しんでいただけていたら幸いです。



開店前から暑い中、60名以上が行列を作り、オープンと同時に店内へとなだれ込む！　イベント開始前には百名超に！

ふぁん散歩はまだまだ続くとのこと！　近場で開催された際にはぜひ遊びに来てくださいね！（相変わらず詳細はまったく聞いていませんけどね！　いつも直前……。）

それではまた！　次回の「ふぁん散歩Re:2」でお会いしましょう！



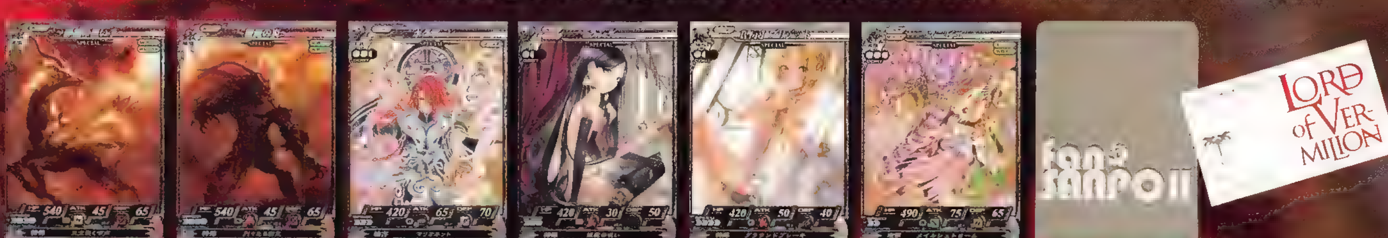
全パーティーを瞬間的にATK400弱にパンプアップした瞬間は、場内が騒然となった！



横山Dとの対戦に名乗りを上げてくれた女性プレイヤーとは、まさかの不死対決！

読者プレゼント

SPカードロット第9弾(SP～静謐の担い手～／SP～覆滅の炎～／SPボクオーン)と第10弾(SPランダ／SP【啓示】ブリジット／SPスービエ)を入手する最後のチャンス!?　SPカードを各2名さま、サイドローダー＆ギルドカードセット(※ギルドカードの絵柄は選べません)を5名さまにプレゼント！　応募に関することは1ページのプレゼントコーナーをご覧ください！



BEAT MAXIMUM

人気作『beatmania IIDX』シリーズの新作稼動記念大特集。恒例のコンポーザーインタビューや新情報を掲載していこう。



Lincle beatmania IIDX 19

The Ultimate system beatmania deluxe version.

ついに稼動を迎えた『beatmania IIDX 19 Lincle』。今月は新たに加わったモードやシステムを一挙に紹介。インタビューも見逃すな!!

beatmania IIDX 19 Lincle
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：DJシミュレーションゲーム
■操作方法：7ボタン＋1ターンテーブル
■発 売 日：稼働中（9月15日より）
■使用基板：—

最新作のテーマは「コミュニケーション」

シリーズ最新作の『beatmania IIDX19 Lincle』では「コミュニケーション」をテーマに、プレイヤー間の交流や、BEMANIシリーズ連動イベント『Lincle LINK』など、『IIDX』以外の部分でも楽しめる要素が盛りだくさん。楽曲面ではKONAMI人気コンポーザーの新曲をはじめ、50曲以上の新規収録。さらに、新モード追加やゲーム内イベントも充実しているおかげでやり込み度は十分だ。本作の注目ポイントを下記にまとめたので、これから『IIDX』を始めたい人にもぜひ参考にしてほしい。



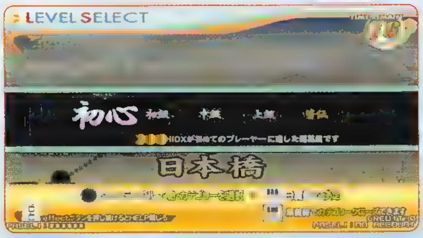
これから始めるユーザーは画面の下部のHELPを見て操作方法を覚えよう。また、デモ画面中は音声付きでゲームルールとプレイ方法を説明してくれるぞ。

新モード「STEP UPモード」に注目！

本作で追加された「STEP UPモード」は、東海道五十三次をモチーフにしたトレーニング用のモード。スタート地点の日本橋からゴールの京都を目指していくのだが、道中の宿を通過するには課題の楽曲をクリアしないと、次の宿に進めない仕組みになっている。楽曲は四月、五月など、月ごとにフォルダが用意されており、月が進むごとに楽曲の難易度も上昇していく。見事ゴールまでたどりつければプレイヤースキルの向上も体感できるはず。難度は初心から皆伝の全五段階あり、初心者も上級者も上達を楽しみながら遊べる仕様だ。もし間違った難度を選んでしまっても、次のプレイで難度を変えられるので失敗しても大丈夫だぞ。伸び悩んでいたり、これからDPを始めてみたいというプレイヤーはこのモードでSTEP UPを目指そう!!

制作チームメッセージ

『IIDX』シリーズは楽曲数が多いため、今から始める初心者の方たちが悩まないようレールの役割を果たしてくれると思います。まずは、このモードで『IIDX』に慣れてもらい、自信が付いたらSTANDARDモードに挑戦してみましょう。



難度が変更できることを活かせば、前半は上級で進んで、難度が上がってきたら中級にシフトするという遊び方も可能。クリアが進まないときは、気分転換に難度を変えてみよう。

e-AMUSEMENT GATEに登録しよう！

KONAMIが提供するコミュニティサイトe-AMUSEMENT GATE[http://eagate.573.jp/]で『beatmania IIDX 19 Lincle』のページがオープン!!

これに登録すれば、自分が今まで遊んだ楽曲のプレイデータが保存され、閲覧することが可能になるぞ。また、「e-AMUSEMENT GATE」専用のイベントも提供される予定とのこと。『IIDX』シリーズ好きな仲間を作りたい、イベントに参加してさらに楽しめるようにしたい、というプレイヤーはこれを機にぜひ登録してみよう。なお、登録をする際にはKONAMI IDが必須となるので、これから『IIDX』を始めるプレイヤーはKONAMI ID専用サイト[https://id.konami.net/]にアクセスしてIDを作成しよう。



スペシャルサイトはスマートフォンにも対応。ゲームセンター内でも自分の情報を気軽に見れるので、気になることも即座に解決!!

アバター登場で……!?

ゲームプレイ中のさまざまな場所で出現する人物。察しのいいプレイヤーならお気づきかもしれないが、なんとゲーム中のアバターを作成することが可能になったのだ。アバターの詳細は次号以降にをお届けする予定なのでお楽しみに。



そのほかにも新機能満載!

① FREE PLUS

全曲選択で楽曲保障が付いているFREEモード。一人でプレイしている場合は二曲選曲できるのだが、今作から二人同時プレイなら三曲までプレイできるよう変更された。高難度曲を中心に遊びたいときや、『IIDX』シリーズを始めたばかりで一人のプレイに不安を感じるプレイヤーは、友達を誘ってFREE PLUSで練習してみよう。



FREE PLUSで広がる『IIDX』の輪。ホームのプレイヤーを誘って交流をはかれば、仲間も自然と増えるはず!!

② DJ VIP PASS

周りに知り合いが居なくてFREE PLUSができないとお悩みのプレイヤーにはDJ VIP PASSがオススメ。これを使えば遊べる楽曲が三曲分保障されるようになるぞ。ただし、DJ VIP PASSを使用する際にはPASELIでプレイする必要があるので、[http://paseli.konami.jp/] にアクセスしてPASELIをチャージしておくことを忘れずに。



もう一曲目落ちなんて怖くない!! DJ VIP PASSを使って優雅な『IIDX』ライフを楽しんじゃおう。

制作チームメッセージ

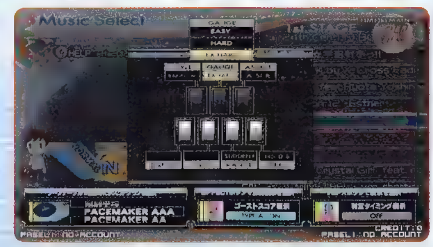
FREE PLUSはこれから始める新規プレイヤーのために取り入れました。『Lincle LINK』のイベントで『IIDX19』を知ったプレイヤーさんはもちろん、既存のユーザーさんで実力の近い友達が居るなら、一緒に練習したいときに役立つと思います。

また、DJ VIP PASSを使えばEX HARDなどの高難度オプションを一曲目から気にせずに選べます。DJ VIP PASSにはGOLDとPLATINUMの二種類があり、GOLDは三曲保障、PLATINUMは三曲保障＋難度制限無しのFREE PLUSと同じ条件になります。遊びたい楽曲の難度に合わせて使い分けてみるのもいいかもしれません。



③ EX HARD

ミスをするごとにゲージが減っていき、0%になると強制終了となってしまう、上級者用オプションのHARDがさらに強化されたのが、今回初登場となるEX-HARDだ。1ミスで減少するゲージの量が増え、局地的に難しい箇所がある曲などは、うまくさばけないとあっという間にゲージがなくなってしまうぞ。その分、達成感は抜群！ 腕に自信があるプレイヤーはぜひチャレンジしてほしい。



EX-HARDはHARDの下にあるため、今までの手癖でHARDをハズすとEX-HARDになる恐れがある。オプションを変更するときはHARDの項目をよく確認すること。



難度が格段にハネ上がるぶん、クリアしたときの達成感は格別。今までHARDクリアした曲をどれだけEX-HARDに書き換えられるか挑戦だ。

制作チームメッセージ

FULL COMBOとHARDクリアの間を埋めるべく導入してみました。上級者たちの新たなモチベーションに繋がってもらえればと思います。10段～皆伝を取り立てのプレイヤーなら、まずはFULL COMBOが狙えそうな☆10～11に挑戦するのがオススメです。また、DJ POINTランキングにも関わりがあるので、ランキング上位を狙う方は超高難度曲クリアを狙ってみてください。

④ そのほかにもこんな変更が!

カテゴリーにチャージノートカテゴリーが増え、選曲中は楽曲にカーソルを合わせると楽曲のプレビューが聴けるようになった。また、家庭用で好評だったSUDDEN+TYPE Bを実装。ハイスピードを変更した際に、自動的にSUDDEN＋の長さが調節されるようになったぞ。



楽曲中にBPM変更がある曲は、楽曲中に最低BPMと最高BPMが表示されるようになった。

大好評開催中『IIDX』連動企画

Lincle LINK
special coLLaboration



今作の「DELLAR」の使い道は楽曲解禁以外にもあるとの噂。詳細が判明次第掲載していこう。

『beatmania IIDX』シリーズと、ほかのBEMANI機種が連動するイベント『Lincle LINK』。第一弾は『REFLEC BEAT』。そして、第二弾の機種は『beatmania IIDX 19 Lincle』と同日に稼動を開始した『jubeat copious』。すでに人気曲「I'm so Happy」、「Snow Goose」、「Far east nightbird」が移植が決定している。また、どちらかの機種をプレイすると、『jubeat』なら「DELLAR」、『IIDX』なら「ACHIEVEMENT POINTS」といった、もう片方の機種に必要なポイントがたまるのもうれしい仕様だ。イベント開始後は各ポイントを使うことが必須なため、今から集めておいて損はないはずだぞ。





Lincle beatmania IIDX19

Lincle インタビュー vol.1

サウンドディレクター L.E.D.

プロフィール：BEMANIシリーズではhard core系の楽曲作りに定評のあるコンポーザー。最近ではボーカル曲でもその手腕を発揮する。前作に引き続き『beatmania IIDX19 Lincle』でもサウンドディレクターを務める。趣味は釣り。

全てのBEMANIシリーズが「ポップ」というテーマでつながる。

人の繋がりを経て誕生した「Lincle」

―今作の『Lincle』に秘められたコンセプトについてお聞かせください。

L.E.D.　今作のコンセプトは「つながり」です。いわゆるソーシャルネットワーキングをベースに、人と人、機種と機種など、さまざまなモノを連動させてプレイヤーに楽しんでもらいたいという願いが込められてます。今までは『IIDX RED』や『HAPPY SKY』などサウンドコンセプトをサブタイトルにつけていましたが、今作の『Lincle』ではシステムのテーマをサブタイトルを持ってきました。

―『Lincle』のゲームコンセプトからくる、サウンドコンセプトはどのようなものでしょうか？

L.E.D.　実は『Lincle』を連想させるサウンドコンセプトがなかなか想像できなくて困ったんですよ（笑）。なので、サブタイトルには固執せずに独自に決める方向に落ち着きました。今までのIIDXシリーズは偶数が明るい、奇数がハードなイメージがありましたけど、今作は水色とオレンジなど明るい色がロゴに使われ、ゲーム画面もやわらかい印象があったので、「ポップ」をコンセプトにボーカル曲を中心に収録しました。何曲かプレイしていただければ、ポップというコンセプトは感じられると思います。もちろん『IIDX』プレイヤーのみなさんには定番の高速シンセ系のインスト曲も押さえてありますよ。

――クラブミュージックメインの『IIDX』シリーズで歌が主役というのは新鮮ですね。では、サウンドディレクターの視点からみた、今作のオススメ楽曲を教えていただけますか？

L.E.D.　ボーカル曲が中心と言いながら、いきなりインスト曲の紹介になってしまいますが、自分が『IIDX』に関わりはじめたときから、ずっと参加してもらいたかったYOJI（※1）さんの「DON'T WAKE ME FROM THE DREAM（2010 Summer Edition）」です。あの、YOJIのトラックがついに『IIDX』でプレイできるってだけで僕はもう感無量です（笑）。楽曲の難度も高くないので、YOJIさんが好きな方で『IIDX』をプレイしてない方はぜひ、この曲を機会に始めてほしいですね。曲自体もシンセのロングノートが多く、チャージノートとの相性も抜群なので、鍵盤をたたいて音が出る気持ちよさを体感できると思いますよ。ボーカル曲でいえばkors kくんの「Drive Me Crazy」です。今までの『IIDX』シリーズにあった奇数がハードというイメージを払拭する、とにかく明るさを前面に押し出した楽曲で、ボーカルをモエ・ジャパンの古川未鈴さんにに担当してもらったのですが、キュートなボーカルと、kors kくんのハードなトラックのミスマッチがいろいろな意味ですごいことになってます（笑）。昨今話題になってる電波系を『IIDX』で作るならこうなるという、イイ意味での悪乗り感が存分に出ていると思います。あと、プッシュしていきたい新規参入組というと、同人音楽やhard-coreシーンで活躍しているREDALiCE（※2）さんの「Express Emotion」が一押しです。

―― REDALiCEさんはロケテストでも話題を呼んでましたね。新規アーティストの参入で、これだけ早く情報が拡散していくのは驚きました。

L.E.D.　その業界では著名なこともあり、反応が大きかったところを見ると、お声をかけてよかったと思います。実力は非常に高いので、『IIDX』シリーズの次世代のスターになることを期待してます。今のラインナップで言うなら、Ryu☆くんやkors kくんのようなコンポーザーになって『IIDX』を引っ張ってほしいですね。新規の方で言うとMasayoshi Minoshimaさん（※3）の「Round and Round」も注目です。彼もREDALiCEさんと同様に同人音楽シーンで活躍されている方で、さまざまなジャンルの楽曲を制作しながらも、どれもクオリティが高いところがすごいですね。

――新規のコンポーザーさんを多く取り入れていますが、選考する際のポイントなどがあるのでしょうか？

L.E.D.　前回はゲストに本場で活躍する海外のアーティストを多く呼び、多方面に広がりを見せましたが、今回は若手で勢いのあるアーティストさんに活躍してもらい、『IIDX』シリーズに新たな風を取り入れようというのが狙いです。ダンスミュージック系を中心にいろいろな方のHPやwebを拝見し、実際に楽曲を聴いて『IIDX』に流し込んだら面白そうだなという印象を受けた方にお声を掛けさせていただきました。お二人以外だと、Nhatoさん「Star Trail」とRyu☆くんから紹介していただいたHommarjuさん「Phoenix」が、新たに参加してくれます。二人ともすごく若いのに作る音のクオリティが高く、海外レーベルなどにも参加されているグローバルな方々なので、これからさまざまな場所で活躍する姿が見られると思いますよ。

Keyword

YOJI氏とは？（※1）

「HELLHOUSE recordings」レーベル代表。国外からDJ兼ダンスミュージック・プロデューサーで絶賛活躍中。新たな音楽ジャンル「TECH DANCE（テックダンス）」を提唱した人物でもある。『IIDX』シリーズでお馴染みのコンポーザーRemo-con氏もYOJI氏のレーベルに参加し、mixCDをリリースしている。

REDALiCE氏とは？（※2）

Hardcoreレーベル「HARDCORE TANO*C」主催、及びサークル「ALiCE'S EMOTION」（http：//redalice.net/）で活躍するプロデューサー兼DJ。UKhard coreを主に制作しており、日本国内はもちろん、国外からも高い評価も得る。クラブイベントなどで「赤い服を着てパフォーマンスをする」ことから愛称は「赤さん」。



REDALiCEの名前にちなんで楽曲のレイヤーは赤い兎の格好の天土が走る。……かわいすぎます！

『IIDX 4th style』の楽曲公募で選ばれたRyu☆さんが、自身の注目する新人を『IIDX』シリーズに紹介するのは、まさしく『Lincle』のテーマ通りですね。

L.E.D. いいですね、それ（笑）。でも、実際に人のつながりというのはすごい重要だと思います。今回、お声をかけたアーティストさんたちは自分のHPやfacebookを持っているので、ダイレクトにメールをすることも可能なんでしょうけど、それよりもツテを辿ってお話を持っていったほうが、多分向こうもやり取りをしやすいと思います。例えばREDALiCEさんとかは、面識が無かったんですけども、kors kくんと仲がよかったので仲介してもらいました。そうするとお互いkors kくんという共通の友人が居て、話も弾みますからね。一回の仕事だけではなく、その後も友人として関係を築けることも大きいと思います。

――人との繋がりで『IIDX』の持つ世界観もさらなる飛躍が望めるとうれしいですね。それでは次に、beatnation Recordsのメンバー楽曲についてお聞かせください。

L.E.D. 今作は新規のアーティストさんたちに存分に個性を出してもらいたく、攻守でいえば攻めの姿勢で作曲を依頼しているので、beatnation Recordsはそれを支える役として守るイメージをテーマに、個々の強みを前面的に押し出す作曲を依頼しています。DJ.Amuro（dj TAKA）の「F」や雷龍（Ryu☆）くんの「Thunderbolt」とかはまさしく、そういう強さが出ているはずです。後は、前作から復活してもらったTatshですね。「24th Century BOY」も、先ほど話したそれぞれのアーティストのイイところを押し出すという意味で、かつて人気を呼んだ「RED ZONE」を、今のTatshならどう解釈するかなというイメージを元に制作してもらいました。「Change the World」はコンセプトにそった、ハイテンポでポップな楽曲です。そのほかにも、今はまだ公開はできませんが、来月発売のアルバムから収録されている楽曲もあるので楽しみにしてください。

新モードは東海道五十三次!?

――今回の新モード「STEP UP」モードの詳細についてお聞かせください。

L.E.D. 「STEP UP」モードは東海道五十三次をモチーフにしていて、地域ごとに決められた楽曲をクリアしながらゴールの京都まで進んでいくモードです。初心～皆伝まで幅広い難度を網羅しているので、順番にクリアを達成していけば、最終的には皆伝になれるはずです（笑）。

――スキルの尺度を測るモードでは段位認定モードがありますが、これとの差異はどこにあるのでしょうか？

L.E.D. 段位認定は自分のスキルがどれくらいかを確認する意味があると思うんですけど、STEP UPに関しては自分のレベルをどんどん上げていくイメージが強いですね。なので、今作から始めるプレイヤーのみなさんなら、初級をクリアしたら段位認定の一番下からチャレンジして、クリアできなくなってきたらSTEP UPモードのランクを一つ上げてクリアを増やしていく。これを繰り返していけば自然とスキルアップにつながると思います。STEP UPモードはゲージもオプションもスタンダードモードに準拠しているので、いつもと同じ要領で遊べるはずです。『IIDX』シリーズは収録楽曲数が多いので、スキル上達を目指すための選曲がわからないという人に向けて、こちら側が練習曲を提示しているモードだと思えば分かりやすいと思います。

DP用にも楽曲は振り分けてありますので、DPをメインで遊んでいるプレイヤーもぜひ活用してみてください。

――「Lincle LINK」第一弾の移植曲はどのようにして決めたのでしょうか？

L.E.D. 「Lincle LINK」第一弾の移植曲は『REFLEC BEAT』と『IIDX』の収録曲リストを見比べて、どの曲がお互いに行き来したら面白いのかなとYOSHITAKAくんと会議して決めました。『IIDX』側から『REFLEC BEAT』に移植した曲については、向こう側にはあまりなく、かつ移植されたら面白そうだなと思うものを入れ、逆に『REFLEC BEAT』から『IIDX』側に移植する曲は、beatnation Recordsの曲を持ってくる、といった感じですね。

――『REFLEC BEAT』に提供された「THE FALLEN」の紹介をお願いします。

L.E.D. まず、『REFLEC BEAT』にはnu style系の三連のリズムを刻む楽曲が無かったことと、ビートのノリがゲーム性に反映される要素が強いので、ほかの四つ打ちとはリズムのノリを変えた譜面のバリエーションを作りたいと思ってできたのが「THE FALLEN」です。

――話題が変わりますが、去年に『IIDX18』のインタビューでもお聞きしたのですが、『IIDX19』の稼働を迎え、これからやってくるであろう休日はどのようなことをしたいですか？

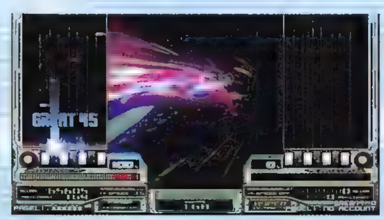
L.E.D. 現状がまだまだ忙しくて、いつ終わるか想像がつかないのが怖いです（笑）。おそらく、新作が稼動しているころには落ち着いてると思うので、休みを満喫したいですね。去年の休みは寝ているか、近所のレンタルショップとコンビニを行き来するだけだったので……。以前はCDを買いに都心までは出向いてたのですが、最近はショップで買うのではなく、iTunesなどで音楽を買うようになってしまったので、出る機会が減る一方です。このままだとまずいから、今年は釣りに行くことを目標にしたいと思います。

――『IIDX』シリーズだけではなく、多機種に楽曲を提供するとなると、かなりの数を制作すると思います。よろしければL.E.D.さんが曲のネタ出しに使っている機材や構想の仕方などを教えていただけますか？

L.E.D. 基本的にネタ出しから作曲までDAWソフト（※3）作業してます。で、曲を作るときは大まかに分けてコンセプトにそうか、そわないかの二通りになります。コンセプトにそう場合は当然、今作ならPOPなイメージを通して制作、そわない場合は真逆みたいな、結構両極端になりますね。四曲あったら半分がコンセプトにそって、半分がそわない感じになると思います。後は、iTunes StoreやBeatPortというダウンロード販売している音楽サイトのヒットチャートを聴いて構想を練ったりしますね。DUB STEPとかを『IIDX』にアジャストさせたらどうかな？ とか考えながら、作ったりもします。

――最後にアルカディア読者、新作を楽しみにしている『IIDX』プレイヤーにコメントをお願いします。

L.E.D. 『beatmania IIDX19 Lincle』は今までの中でも、高い音楽性とシステムの面白さがしっかり融合している最高傑作だと思います。今回はたくさんのアーティスト方が素晴らしい楽曲を提供してくださったので、存分に楽しんでください。

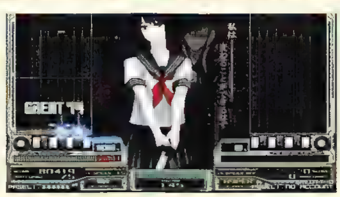


24th Century BOY／Tatsh

10月に自身の初アルバムの発売が決定し、ますます目が離せないTatsh。『IIDX19 Lincle』では、SPEED POPとEURO RAVEを提供。稼動後の人気曲ランキングに絡んでくること間違いなしだ。

Masayoshi Minoshima氏とは？

東方Projectの楽曲アレンジで有名なサークル「Alstroemeria Records」（http：//alst.net/）の代表。TechnoやTrance、Houseなど作曲ジャンルも幅広く、高いクオリティの作品を発表し続ける才能溢れるクリエイター。今作から参入したREDALiCE氏とも共同でCDを制作したこともある。ゲーム好きで格ゲーなどもよくプレイしているとのこと。



「Round and Round」のボーカルを担当している綾倉盟は東方ジャンルで人気がある歌い手だ。

DAWソフトとは？（※4）

DAWソフトとはDigital Audio Workstationソフトの略。簡単に言うとパソコンで音楽を制作するのに必要な機能が一式そろったソフトのことだ。L.E.D.氏が愛用しているソフトはプラグインで有名な某メーカーとのこと。最近は入門用の簡単で低価格のソフトも増え、中にはゲーム間隔で作曲ができるソフトもあるので、これを機にチャレンジしてみては!?



Lincle beatmania IIDX19

Lincle インタビュー vol.2

コンポーザー Dr.Honda

プロフィール：KONAMIを代表するゲーム『METAL GEAR SOLID』、『メタルギアアシッド』シリーズなどの楽曲制作を担当する[illegible]コンポーザー。本作には『IIDX 15 DJ TROOPERS』から参加している。

BEMANIシリーズは楽曲が主役。面白く遊んでもらいたい。

トレンディ路線 仕掛け人はアノ人？

――『IIDX』シリーズに参入するまでの経緯についてお聞かせください。

Honda　『IIDX 15 DJ TROOPERS』のときに、テーマが迷彩柄ということで声がかかったのだと思います。参入する前に、dj TAKAさんと交流があったり、『ANUBIS（※1）』の仕事でL.E.D.さんと同じ部署に居たこともあり、話はとんとん拍子で進んでいきました。

――BEMANIシリーズとほかの作品で、楽曲制作の違いはありますか？

Honda　もう別物ですね。通常は物語や効果音、キャラの音声があり、全体の構成を見ながら曲を作ることが多いのですが、BEMANIシリーズは主役が楽曲なので、面白く遊んでもらうために演出も自分で考えながら曲を作っています。

――それでは次に、今回の新曲についてお聞かせください。

Honda　「君のハートにロックオン」は、いつの間にか担当になっている？　トレンディシリーズ路線の楽曲です。とにかくキャッチーで明るいテーマをフュージョンに落とし込んで制作しました。

――トレンディを担当するきっかけはどのような経緯があったのですか？

Honda　これはDJ YOSHITAKAさんが原因ですね（笑）。『IIDX16 EMPRESS』のときのテーマが女帝だったので、まず初めに浮かんだのがバブル期の女性だったことをDJ YOSHITAKAさんに話したら、じゃあトレンディドラマのキャッチー路線で行こう‼　ということになり、ジャンルにトレンディを付けはじめました。「KYAMISAMA ONEGAI!」は、今作のコンセプトがPOPなのと、『IIDX』シリーズでボーカル曲を作りたかったので、トレンディーポップスになりました。

――では、Dr.Hondaさんの音楽制作にもう少し踏み込んで質問をしていきたいと思います。まず、音楽とゲームに興味を持ち始めたのはいつごろからだったのでしょうか？

Honda　幼少のころからエレクトーンを習っており、同時期にゲームも始めていたので、音楽とゲームはほぼ両立していました。作曲を始めたのは中学くらいかな？　当時はゲームミュージックのCDも少なかったと記憶してますが、自分のお気に入りは予約してまで買ってました。親と旅行するときもドライブ用のBGMとして聴いてましたね。

――現在でもよくゲームをプレイされているのでしょうか？

Honda　ゲームセンターが大好きなので頻繁に行ってますよ。『QMA』や『IIDX』などを遊んでます。『QMA』では決勝の楽曲を作っているのですが、なかなか決勝までたどり着けないので、自分の楽曲をほとんど聴いたことが無いです（笑）。

――影響を受けたアーティストについて教えてください。

Honda　小さいころは八神順子さん、ABBA、そのあとゲームミュージックを通って、久石譲さん、ハンスジマー、ジェフミルズ、ハイブリッドなどなど、どんどん増えていく感じです。それと、アーティストではないのですが、小学生のときにゲームクリエイターにまつわる冊子が家にあって、それをひたすら読んでいましたね。

――では、幼少のころからゲームクリエイターを目指していたのでしょうか？

Honda　いえ。そのときはゲームに関する仕事は考えていませんでした。ですが、学生時代に遊んだ『悪魔城ドラキュラ 月下の夜想曲』に衝撃を受けて、これを制作している人たちと仕事がしたいと思い、ゲームクリエイターに本格的に興味を持ち始めました。何かの縁で憧れの人に会えるのは感動しますね。

――作曲する際のネタ出しはどのようにして行いますか？

Honda　作るジャンルによります。アイデアを膨らませるために同じジャンルを100曲くらい聴いたりもします。また、インスピレーションが固まっても、時間を置いて頭の中を整理してから取り掛かります。後は、完成したものは一回寝かせますね。作って1～2日は絶対聴かないようにします。で、3日目くらいに新鮮な耳になったら聴きなおして、細かいところを直していきます。

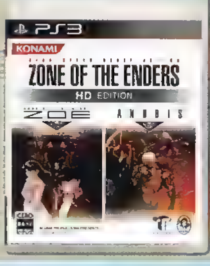


――ありがとうございました。それでは最後にアルカディア読者と『IIDX』シリーズのファンに向けて一言お願いします。

Honda　これからも『IIDX』シリーズやほかのゲームで楽曲を提供していきたいので、応援の方よろしくお願いします。ゲームセンターで僕を見掛けたら、気軽に声を掛けてください！

Keyword ANUBISとは？（※1）

KONAMIから発売された『ZONE OF THE ENDERS Z.O.E』シリーズの二作目。ロボットを動かし高速で敵を倒していくそう快感溢れるアクション性とCGとアニメの融合したビジュアル面が高く評価されている。2012年には、「ZONE OF THE ENDERS HD EDITION」（PS3/Xbox360）が発売予定。





君のハートにロックオン／Dr.Honda
さまざまなジャンルの楽曲を提供できる多才なDr Hondaが送る、『IIDX』ならではのフュージョンを体験してほしい。

Lincle beatmania IIDX 19

Lincle インタビュー vol.3

コンポーザー Qrispy Joybox



「Qrispy Joybox」は「Qrispy」が作り上げる世界観の一つなんです。

電子音を取り入れたQrispy Joyboxの[illegible]

――初参加となる『IIDX』シリーズの印象をお聞かせください。

Qrispy　電子音楽を中心とした、クラブ系の要素が強い楽曲が多い印象です。昔からあるタイトルだけあって根強いユーザーが多く、高難度の譜面を簡単そうにプレイしているところを見ると、うまいユーザーさんが多いなと思います。そうした人をみると思わずこれなら自分でもできるかなと錯覚してしまいますね（笑）。

――今回収録した楽曲「Almace」について紹介をお願いします。

Qrispy　「Almace」はQrispy Joybox名義で初めてのインスト楽曲です。『IIDX』シリーズはクラブ系の要素が強いので、それに合わせてかわいらしさを残しつつ、電子音を多めに使って制作したので、少し違った印象を感じるかもしれません。ただ、"Qrispy Joybox"という名前は"Qrispy"が作り上げるポップなJ-POPを表現する名義なので、ほかの世界観を表現するときは別の名義を使ったりしています。

――例えば、楽曲コンセプトがハードな世界観の場合なら「Qrispy ●●」と別名義になるということですか？

Qrispy　そうですね。Qrispy自体はかわいらしい曲ばかりを書くわけではありません。実際、『ギタドラ』シリーズではQrispy Joyboxでなく、別名義で楽曲を収録しています。かわいらしいポップスとは離れた重々しいロックの曲を書いていたりするので、そちらもぜひ合わせて楽しんでもらえればうれしいです。

――なるほど。ところで、先ほどからQrispyさんの周りで遊んでいるかわいい子はどなたでしょう（笑）？

Qrispy　パステル君といいます。ねずみの顔をした子なんですけど、かなり目立ちたがりな子で、面白そうなところを見つけては登場するんです（笑）。今回提供した楽曲「Almace」のムービーの中にも出演しているので、ぜひチェックしてみてください!!

――それでは次に音楽制作を始めたきっかけについて教えてください。

Qrispy　小さいころからピアノをやっていて、中学生くらいからギターを練習しだし、そこで友達とバンドを始めたのがきっかけですね。初めはコピーをしてたんですけど、友達とは違うことをしたいなと思い、オリジナルを作るようになりました。機械がとても好きな中学生で、父親にしつこくお願いしてコンピュータを買ってもらったんです。で、コンピューターを使い始めてからはDTMが楽しくて、完全に音楽にはまっちゃいました。

――ということはBEMANI関連のステージに出演する可能性も？

Qrispy　最近は打ち込み専門で、自分が作った曲を今すぐ自分で弾くのは無理なので2～3カ月は練習期間がほしいです（笑）。

――楽曲制作のネタ出しはどのように行っていますか？

Qrispy　楽曲のイメージを膨らませるために、さまざまな資料を用意することがあります。例えば、かわいらしいキラキラした世界観の曲を作ろうと思ったら、そういうイメージができる画像を見つけて、ニュアンスを頭に湧かせてたりしています。そこからは、楽曲を作りつつMIXしながらと、全部ひとまとめで作業する感じですね。

――影響を受けたアーティストや好きなジャンルにつて教えてください。

Qrispy　いろいろなジャンルが好きなので、影響を受けたアーティストはたくさんいます。中でも一人挙げるならば、クインシー・ジョーンズが憧れのアーティストです。新しいものが好きなので、今で言うならELECTROやDubstepとか、時代とともにいろいろな音色が出るので、そういうのを追うのが好きですね。

――では最後に、読者と『IIDX』シリーズのファンに一言お願いします。

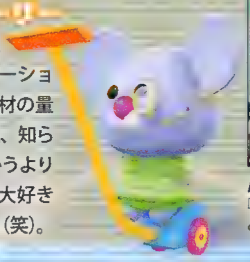
Qrispy　「Almace」をたくさん遊んでもらって、パステル君を覚えてもらえるとうれしいです。ちょっと宣伝になってしまいますが、リフレクビートの次回作『REFLEC BEAT limelight』ではパステルくんが大活躍するんです！　そしてQrispy Joyboxの世界観もこれまで以上に広がっているのでぜひ楽しみにしてもらえるとうれしいです。Qrispy Joybox共々、応援よろしくお願いします!!



Keyword

[illegible]コンポーザー

Qrispy氏の制作環境は多少の機材とMac、キーボードのみ。基本的にMacのアプリケーション上で作製するので、ほかの方と比べて機材の量がとても少ないとのこと。本人いわく、一見、知らない人が見たら、サウンドクリエイターというよりプログラマーに見えるほどだとか。お掃除大好きQrispyと呼ばれる理由はここからなんですね（笑）。





Almace／Qrispy Joybox
『Lincle』のPOPな世界観をQrispy JoyboxがTechnoに落とし込んだ意欲作。

jubeat copious

最新作ついに稼働!

ついに稼働した『jubeat copious』。今回は"copious travel"で獲得できる楽曲や、特殊な条件を満たすことで獲得できる楽曲。そして本作をさらに楽しめるe-AMUSEMENT GATEサービスについて紹介しよう。

jubeat copious
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日：稼働中(2011年9月15日)
■使用基板：—

隠し曲を解禁して楽曲を増やそう!

隠し曲はどれもKONAMIオリジナル楽曲。いろいろなアーティストの楽曲を解禁して楽しもう!

copious travelで隠し曲を解禁して遊ぼう!

"copious travel"とは、ゲーム終了時に入手できるACHIEVEMENT POINTSを使い、自分のロケットを楽曲まで到達させることを目的とした楽曲獲得システム。全5ステージで、ステージ内の全楽曲と全難度を獲得すると次のステージへ進めるのだ。各ステージで行き先となる楽曲を選択できるが、1st STAGEは1曲なので難度のみ選択しよう。2nd STAGE～FINAL STAGEまでは楽曲を選択するのだが、獲得できるのはいずれも難度BASICからとなる。BASICを獲得するとADVANCEDが出現し、ADVANCEDを獲得するとEXTREMEが出現するのだ。たくさんプレイしてACHIEVEMENT POINTSをため、すべての楽曲を獲得しよう!



行き先となる楽曲(難度)を決めたら、獲得したACHIEVEMENT POINTSを使って目的地を目指そう!



見事目的地まで到達すると、選択した楽曲(難度)が入手できる。全楽曲の入手を目指せ!

STAGE	楽曲名	アーティスト名	STAGE	楽曲名	アーティスト名
1st STAGE	トルコ行進曲	T.M. Orchestra	3rd STAGE	electro peaceful	Mr.T
2nd STAGE	流砂の嵐	劇団レコード		瞬	小野秀幸
	FRIENDSHIP	PON	4th STAGE	THIS NIGHT (jubeat EDITION)	TЁ ЯRA
	polygon	Sota Fujimori		Devil Fish Dumpling	96
3rd STAGE	Starlight Parade	肥塚良彦	FINAL STAGE	HEAVENLY MOON	Tatsh

特殊な条件で解禁する楽曲と解禁方法を一挙公開!

本作には条件を満たすことで獲得できる隠し曲が存在するが、ここでそれらの解禁方法を公開するぞ。いずれも条件が厳しく簡単には獲得できないが、「アルストロメリア」を除く三曲は伝導システムを使って獲得することもできるので、有効活用していこう。

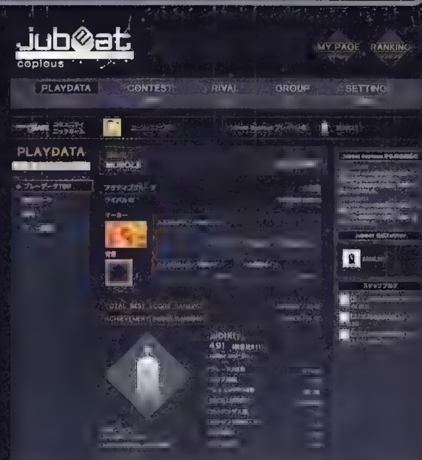
楽曲名	アーティスト名	解禁条件	伝導
[illegible]	dj MAX STEROID	LV:10 EXCELLENT達成	伝導する
量子の海のリントヴルム	黒猫ダンジョン	マッチングメンバー4人全員LV:10 FC達成	伝導する
Red Goose	Mutsuhiko Izumi	マッチングメンバー4人全員LV:10 EXC達成	伝導する
アルストロメリア	TAG	称号1000個達成	伝導しない

e-AMUSEMENT GATEを活用しよう!

データ閲覧からグループで楽しめる要素も豊富

"e-AMUSEMENT GATE"とは、携帯電話やPC、スマートフォンで利用できるe-AMUSEMENTのコミュニティサイト。前作『jubeat knit』までe-AMUSEMENT PASSメンバーズサイトで利用可能だったサービスが、本作ではe-AMUSEMENT GATEで可能となる。本作では、プレイデータの閲覧やマーカー、背景、称号の変更やカスタマイズを始め、大会機能の利用やライバル登録、みんなとチャレンジ楽曲の設定やju-bingo!、ランキング閲覧などが利用可能だ。また、有料となるがe-AMUSEMENTベーシックコース(月額315円)に加入すると、大会を自分で開催できるほか、自分の好きな大会名を付けられる。また、ライバル登録も通常一人だけのところを三人まで登録可能になる。

e-AMUSEMENT GATEでは、ほかのBEMANIシリーズなどのサービスも利用できるので、プレイする上での楽しみをより広げられるぞ。



装いも新たにe-AMUSEMENT GATEにお引越ししたが、使い勝手はこれまでのe-AMUSEMENTメンバーサイトと同様なので安心だ。

称号マエストロ(自称)SHO-GOによる 注目称号ピックアップ!

「jubeatシリーズといえば称号システムだ!」と口をついて出てしまうほど称号にこだわりを持っているボーイズ&ガールズ、今日も元気にユビッてるかい? 俺はSHO-GO。数多くの称号を獲得し、今や日替わりで称号を切り替えるほどの称号好きさ。そんなことより、今回の『copious』にも称号がメニーメニー存在しているっていうじゃないか。そうと聞いちゃあ黙っていられない。ここでSHO-GOのオススメ称号を紹介しよう。

称号名	獲得条件
おれたちのキズナ深まっちまったな!	RATING S 300曲達成
友達がほしい	copious travelの途中で発見
ばっかお前、オレがついてるだろ	は行の楽曲をすべてクリア
付き合ってくれるの?	NO GRAY 380曲達成

俺のチョイスした称号たちはいかがだったかな? 稀にマッチング時ちょっとした会話のようになることもあるんだぜ。ちなみに、次号で全称号リストを掲載するから、次号も忘れずにチェケラッ!

BEMANIイベントリポート

TËЯRA 2ndアルバム『ËVOLUTIΦN』発売記念インストアイベント in タワーレコード新宿店

TËЯRAの初となるインストアイベントは、トーク＆ミニライブ、そして握手会と盛りだくさんの内容で、会場となったタワーレコード新宿店には多くのファンが詰めかけ、イベント終了時には約200名近い人数となり大いに盛り上がった。

イベントはTËЯRAのトークコーナーからスタートし、6年振りのアルバムについての感想やミュージックビデオの収録についての話などを、時折笑いも交えて話していた。トークコーナーに続いて開かれた会場のファンからの質問コーナーでは、「NAOKIさんはどうしてそんなにカッコイイんですか？」という質問に会場が笑いに包まれる光景も見られた。和やかな雰囲気で進んだイベントの終盤は、ミニライブとして"華爛漫 -Flowers-"を披露。会場のファンによる掛け声もあり、一体感のあるライブとなった。ライブ後には、「(アルバムの発売を) 待っていてくれて本当にありがとうございました (jun)」「皆さんの応援あっての僕たちなので、これからも皆さんにいいと思ってもらえる音楽を作り続けていきます。この先もよろしくお願いします (NAOKI)」とそれぞれファンに感謝の気持ちを送っていた。イベントの最後は参加券を持っているファンたちとの握手会。短い時間ながら、一人ずつ握手と言葉を交わしていた。握手会を終えたファンの笑顔が印象的で、初のインストアイベントは、終始笑顔の絶えない大成功のイベントとなったようだ。



TËЯRAからのコメント

●インストアイベントを終えての感想

jun ファンの方とこんなに近くで触れ合える機会はなかなか無いのでうれしかったです。しかもたくさんの方が足を運んでくれて、本当に感動しました。アルバムを発売してよかったなと、心から思っています。

NAOKI お客さんと直接触れ合うことで、お客さんの顔、声、思いというものがダイレクトに伝わってきました。こういう機会はやっぱりすごく重要だなと痛感させられました。今回は平日にも関わらず遠方から来ていただいた方などもいらっしゃって、本当に感謝感激です。

●イベントを終えて、改めて思う今後の意気込み

jun もちろんBEMANIシリーズには今後も楽曲を収録させていただきたいです。それと、TËЯRAとして実は来年10周年になるので、何かしたいですね。あと、初回限定版についているDVDの2トラック目に、"ËVOLUTIΦN"のミュージックビデオのアナザーエディット版が入っているんですが、その最後にこれからのメッセージがちょっと隠されているので、そちらもぜひご覧ください。

NAOKI 10周年に際して何かお披露目できることがあるかどうかはわかりませんが、これから僕は、個人的にイノベーションという言葉を掲げていこうと思っています。これはREVOLUTIONとEVOLUTIONを足したような意味合いを持っていると捉えていて、そのイノベーションにふさわしいことをこの先やっていきたいと強く思っています。

ポップンミュージック ポータブル2特別ステージ in 東京ゲームショウ

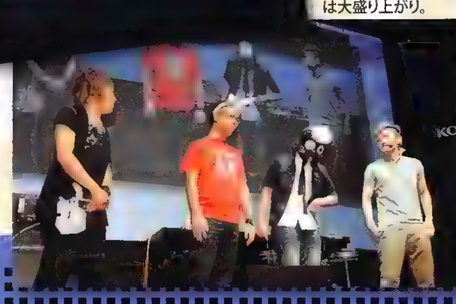
東京ゲームショウ2011のKONAMIブースで「pop'n music portable2 Special Stage at TGS2011」ステージが開催された。wac、Des-ROW、そしてTËЯRA (NAOKI、jun) の二名が出演。トークイベントでは『pop'n music portable2』の最新情報がメイン。パーティーモードのマイルームをカスタマイズなどが公開された。その後、ゲーム紹介を一通り終えた後はファン待望のミニライブがスタート。Des-ROWの新曲をはじめ、観客からのリクエストでNAOKIが生歌を披露するなど、スペシャルなイベントにふさわしいレアなライブとなったぞ。

セットリスト

曲名	アーティスト
大見解の新見解	CALF/Des-ROW Reremix
Still unbreakable	Des-ROW Ft. Vanilla Ice
From BOOM BOOM DANCE	
「NAMIノリ//www.」	Des-ROW with BM
UNLIMITED	NMR
華爛漫-Flowers-	TËЯRA



トーク中にはpop'n大好きKONAMIの広報マンこと「ポップン☆ケン」が登場。体験版の配信を告知して会場は大盛り上がり。



Des-ROW＆VJ ブンブンシスターズのステージ。『pop'nmusic portable2』用の書き下ろし新曲も披露してくれた。
(ラップを担当したBM/左)

KONAMIを代表する12のアーケードゲームタイトルの"真のチャンピオン"を決定する公式大会が開催!

KONAMI Arcade Championship 2011

★★★★★★★★★★★★

BEMANIシリーズは7タイトル!

KONAMIを代表するアーケードゲームタイトルの公式大会『KONAMI Arcade Championship 2011』の全貌がついに明らかになった! 対象は7種のBEMANIシリーズをはじめ、全12タイトル。腕に自身のあるプレイヤーはぜひ六本木で開催される「グランドフィナーレ」の舞台を目指してほしい! 大会エントリーはPCサイト[http://www.konami.jp/kac]と、携帯電話で公開中の公式サイトにて受付中! また、大会公式Twitterアカウント[KONAMI_KAC]でも最新情報を公開するとのことなので、フォローしてみよう!

当コーナーでもBEMANIシリーズを中心に、この大会をリポート予定なのでお楽しみに!

大会の流れ

予選ラウンド
9月29日(木)より、順次スタート。基本的にはゲーム内での予選になる。また、複数同時タイトルでのエントリーも可能だ。

→

決勝ラウンド
11月～12月(タイトルによってことなる)の期間に開催。全国数カ所の店舗での決勝ラウンドが開催され、チャンピオンが決定する!

→

グランドフィナーレ
12月4日(日)六本木にて表彰式や、スペシャルイベントを開催! 受賞者以外の参加者も募集するとのことなので、詳細を待とう!

開催タイトル

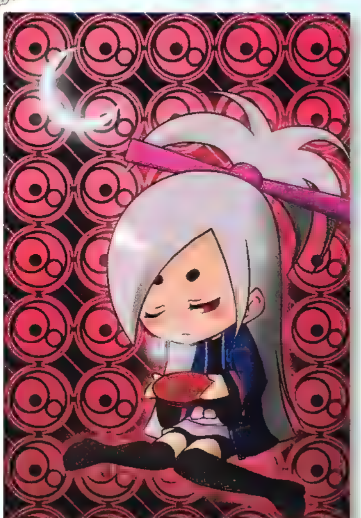
ゲームタイトル	予選ラウンド	決勝ラウンド
GuitarFreeksXG2 Groove to Live	9/29(木)～11/6(日)	11/26(土)
DrumManiaXG2 Groove to Live	9/29(木)～11/6(日)	11/26(土)
beatmania IIDX 19 Lincle	9/29(木)～11/6(日)	11/23(水・祝)
jubeat copious	9/29(木)～11/6(日)	11/26(土)
pop'n music 19 TUNE STREET	9/29(木)～11/6(日)	11/27(日)
REFLEC BEAT	9/29(木)～11/6(日)	11/23(水・祝)
DanceDanceRevolution X2	9/29(木)～11/6(日)	11/27(日)

ゲームタイトル	予選ラウンド	決勝ラウンド
クイズマジックアカデミー8	10/21(金)～10/30(日)	12/3(土)
BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR	10/28(金)～11/6(日)	12/3(土)
麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～	10/20(木)～11/6(日)	11/27(日)
日本将棋連盟公認 天下一将棋会2	10/20(木)～11/6(日)	11/27(日)
エターナルナイツ4 響きあう魂	9/29(木)～10/16(日)	11/20(日)

※決勝ラウンドの開催店舗は9月20日現在、未定です。詳しくはKONAMIの大会公式サイト[http://www.konami.jp/kac]にてご確認ください。

音乃の読者イラストコーナー

テーマ:二十歳



(大阪府/SEN@オムさん)

『pop'n music 20 fantasia』や家庭用などお祭り騒ぎなポップンシリーズでも大人気の桔梗さん。盃とお酒が似合う大人の女性って素敵ですね。



(福岡県/赤松セリさん)

最新作『DanceDanceRevolution X3』のロケテストも開催され、ますます大忙しの『DDR』四人組! スーツ姿で『DDR』を教えてもらいたいです(笑)。



(神奈川県/もこノイドさん)



(群馬県/レトキザンさん)



(新潟県/コンポジさん)



(神奈川県/未虎さん)



(東京都/かのこさん)



(群馬県/レベッカさん)

次回の募集テーマは「チャンピオン」です!

お便りはこちらまで! ついに公式大会「KONAMI Arcade Championship 2011」の情報が明らかになりましたね! ということで、次回のイラスト募集テーマは「チャンピオン」です! 各コーナーのあて先は[beatraizing2009@arcadiamagazine.com]までお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

「Ver.2012」始動!!



ウワサの調整版のロケテスト開始!!
"Alpha"版から性能を大胆予測!

キャラ勢力がVer.2012で一変する!?

脳内妄想大爆発!?
『Ver.2012』未来予想図

ついに発表された『スパIV AE』の最新バージョン、『スーパーストリートファイターIV ARCADE EDITION Ver.2012』。全キャラの技性能に調整が加わり、現行バージョンとは違った対戦が展開されることは容易に想像できる。そこで今月は、現状発表されている調整項目を受けて『Ver.2012』で新しく何ができるかを主要キャラから大妄想！　その調整内容から想像できる戦術はまだ妄想段階だが、未来予想図を立てておくことで現行版でも練習できることがあるはず。発表された新バージョンでの全国大会に向けて研鑽にはげむべし！



本稿は8月下旬のロケテスト版「Alpha」をもとに執筆。9月23日からのロケテスト版「Beta」ではさらなる違いもあるぞ！



8月28日の「タイトーステーション　BIGBOX高田馬場」のロケテは大盛況。強キャラをはじめとした調整に注目が集まる。

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION Ver.2012

■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：レバー＋6ボタン
■稼 働 日：未定
■使用基板：Type X2

リュウ

主な調整点

- 滅・昇龍拳の攻撃判定強化
- 灼熱波動拳のカウンターヒットから滅・昇龍拳が全段ヒットするように
- ➡＋強Ⓟのダメージが40+60に

滅・昇龍拳の判定が上方向に強くなったことで対空技として機能する状況が増えるはず。だが、発生が11フレームと遅いのでかなり早いタイミングで出す必要がある。実戦で対空で決められるならかなりのパワーアップか!?

ケン

主な調整点

- ターゲットコンボの攻撃判定が下方向に拡大
- EX昇龍拳のダメージがアップ

現状の性能から若干強化された印象。ターゲットコンボの攻撃判定が下に拡大したことで、しゃがみ投げ抜けつぶしの厚みが増した感がある。EX昇龍拳は単純に1ヒット目が10ダメージアップ（合計180→190）した程度だ。

春麗

主な調整点

- ⬅＋中Ⓚカウンターヒット時の追撃が楽に
- しゃがみ強Ⓚのスタン値が100→150に
- 気功掌の発生が10→9に



気功掌の攻撃発生が早くなったことで、無敵時間中に攻撃判定が発生。対空、割り込みに重宝するはず。

ガイル

主な調整点

- ソニックブームの被カウンター判定廃止
- 空中投げの発生が4→3に
- ➡＋強Ⓟのダメージアップ
- 近距離➡＋強Ⓚが投げ無敵に

ガイルに関してはかゆいところに手が届く程度の強化。近距離➡＋強Ⓚはしゃがみ投げ抜けつぶしに使うような状況で相手に立ち投げ抜けされると、逆に投げられるパターンが多かった。その点が解消されたのはかなり大きいか。

C.ヴァイパー

主な調整点

- 中サンダーナックルのダメージが120→110に
- EXセイスモハンマーのダメージが120→100に
- バーストタイムのダメージが最大441に



バーストタイムの攻撃判定が大きくなったことで、対空、空中追撃のミスが少なくなった点に注目したい。

エル・フォルテ

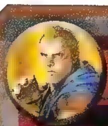
主な調整点

- ブロペラトルティーヤが発生直後か無敵に
- EXケサディーヤボムが強化。タメ時間を390→210フレームに短縮。壁バウンドを誘発するようになり、ヒット後追撃可能に

EXケサディーヤボムからはアバネロダッシュ～ゴルティータソバット、画面端ではワカモーレレッグスルーで追撃可能に。タメを完成させれば、近距離立ち強Ⓟが届かない距離での反撃で大ダメージを与えられるように。

スパIV AE事典 ●「スパIV AE Ver.2012（Alpha版）」調整点補足：●E.本田／弱スーパー頭突きが下半身無敵から上半身無敵になり、対空に使えるように。また中スーパー頭突きが下半身無敵になったため、相手の足払い系をつぶせる。●ブランカ／タメ版➡＋中Ⓟからしゃがみ中Ⓚが連続ヒットするように強化。●ザンギエフ／EXバニシングフラットの合計ダメージが130→140にアップ。

アベル



主な調整点

- ●しゃがみ強Ⓟの攻撃判定が強化
- ●トルネードスルーのダメージが10アップ（弱:160、中:180、強、EX:200）
- ●セカンドローヒット時ののけぞり増加

アベルは立ち回り、コンボ面が強化。スーパーコンボゲージがあればセカンドミドル、セカンドローの二択から、セカンドロー→EXセービング→ダッシュしゃがみ強Ⓟと決められるため、強烈なコンボを決める機会が増加した。

豪鬼



主な調整点

- ●百鬼豪衝の攻撃判定が中段から上段属性に
- ●前方投げの硬直が2フレーム延長
- ●天衝海轢刃のダメージが421にアップ

百鬼豪衝が上段になったことで、百鬼襲を見てからしゃがまれる弱点が。しゃがまれることで百鬼豪砕で投げにくくなったものの、しゃがみに対して百鬼豪刃でめくりやすくなったという利点も。戦術を組立て直す必要がありそうだ。

剛拳



主な調整点

- ●閃空剛拳波の攻撃判定が強化
- ●近距離立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→EX閃空剛拳波がヒットしやすくなった



近距離立ち中Ⓟ始動のコンボが安定するようになったことで、表裏の二択のダメージが大幅にアップするはず。

フェイロン



主な調整点

- ●烈火拳2段目の硬直が増加
- ●熾炎脚、強烈空脚のダメージが低下
- ●➡+中Ⓚのダメージがアップ



弱烈火拳の2段目が、から-8になったことで、より1段目での単発ヒット確認が重要になってくるぞ。

元

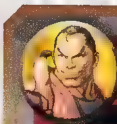


主な調整点

- ●中、強逆瀧の最終段にSCゲージ+10ボーナス追加
- ●強逆瀧の最終段が受け身不能に
- ●EX蛇穿が同時押しボタンの押し方によって、移動距離、ダメージヒット数が変化

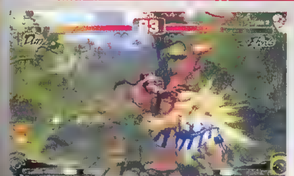
元で最も大きな強化点は強逆瀧最終段の受け身不可能。ここからはジャンプ中Ⓚを使えば、ガード方向の表裏を惑わす起き攻めが展開できそうだ。また死点穴の発生が7フレームになり、対空へ使いやすくなっている。

ダン



主な調整点

- ●近距離立ち強Ⓚのヒットバックを短縮
- ●近距離立ち中Ⓟの発生が6→5に
- ●EX空中断空脚の高度制限を緩和



『ストリートファイター』シリーズ最強のダンを目指した調整とのこと。近距離戦の連係が大幅に強化されている。

ディージェイ

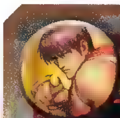


主な調整点

- ●遠距離立ち中Ⓟが判定強化、キャンセル可
- ●ダブルローリングソバットのダメージが上昇
- ●ソバットカーニバルからソバットフェスティバルへとキャンセルで派生できるように

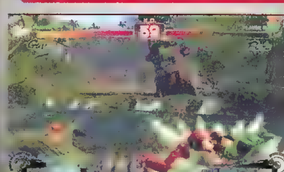
ディージェイは全体的に強化調整。使い道の難しかったソバットフェスティバルがソバットカーニバルからつながるようになったことで、弾抜けウルトラコンボを選択しつつコンボのダメージアップも狙えるように変化したぞ。

ガイ



主な調整点

- ●通常投げの投げ間合いが増加
- ●ジャンプ中⬇+中Ⓟが出しやすく
- ●武神イズナ落としの着地硬直を削減



武神イズナ落としを重ねる起き攻めがパワーアップ。豪鬼の百鬼襲のような攻めが展開できそうな予感。

コーディー

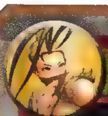


主な調整点

- ●ナイフ攻撃が強化
- ●バッドスプレーがスーパーキャンセル可に
- ●➡+強Ⓟの硬直を調整
- ●中ラフィアンキックの攻撃判定を前方に拡大

➡+強Ⓟは立ち状態の相手にヒットさせると+3に変化。相手の起き上がりに重ねた状況でヒットさせると、しゃがみ弱Ⓚ→中ラフィアンキックで追撃可能に。➡+強Ⓟは攻撃発生が18フレームと早めなので、起き攻めで活用できそうだ。

いぶき



主な調整点

- ●➡+強Ⓚがしゃがみに当たりやすく強化
- ●➡+中Ⓚの発生速度アップ
- ●鎧通しの弾部分が空中で全段ヒット



➡+強Ⓚはカウンターヒット時に+5になるため、しゃがみ投げ抜けつぶしから追撃を決められるように。

まこと

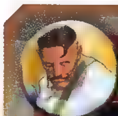


主な調整点

- ●体力が1000→950にダウン
- ●颪上正拳突き・吹上（通常版）のダメージが100→90に
- ●吊るし蹴鞠・唐草の投げ間合いが短縮
- ●突進正拳突き・疾風タメ版の攻撃性能が強化

爆発力の高いまことは若干の弱体化。目立つ強化調整は立ち強Ⓚの攻撃判定の強化&キャンセル可能になったことで、コンボや崩し面で役立ちそうだ。また丹田練氣・攻めの型は効果時間が3秒増加しており、利用価値が増している。

ダッドリー



主な調整点

- ●立ち強Ⓚカウンターヒットののけぞりを増加
- ●セービング→ダッシュ後の硬直が−4→−3に
- ●勝利の薔薇がスーパーキャンセル可能に
- ●ローリングサンダーが空中ヒット時ロックに

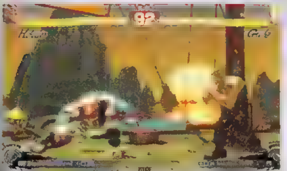
ダッドリーはさらなる強化調整。上記の調整以外にもショートスイングブローの下半身のヤラレが薄くなったことで、しゃがみ投げ抜けに対して対応しやすくなりそうだ。ローリングサンダーは遠距離対空使えるかに注目したい。

スパⅣAE事典 ●ダルシム／戦術に変化は無いが、ヨガインフェルノ、EXヨガブラストのダメージがアップ。●バイソン／バッファローヘッド、ダーティーブルがダメージアップ。●バルログ／⬉+強Ⓚの硬直が減少。●サガット／アングリーチャージ版タイガーアッパーカットがダメージアップ。●ベガ／ダブルニープレスのスタン値がアップし、またヒット時ののけぞりが増加している。

ハカン

主な調整点

- ●ラウンド開始直後からオイル状態に
- ●ジャンプ攻撃の攻撃判定持続が延長
- ●オイル中のガードポジションが滑るように



ラウンド開始直後からオイル状態になることで、開幕から有利に立ち回れる。ハカンの時代が始まったか!?

ジュリ

主な調整点

- ●風水エンジン中のダッシュの距離がアップ、発動中にスーパーコンボゲージが増加する
- ●近距離立ち中Ⓚの攻撃判定が拡大
- ●穿風車ヒット時ののけぞり時間が増加

穿風車は、弱版の1段目ののけぞりが+5、中、強の1段目、2段目ののけぞりが+5、EX版は2段目が+5増加。これにより、穿風車→EXセービング→ダッシュ回旋断界落というコンボが可能に。これだけでかなりのパワーアップだ。

ユン

主な調整点

- ●ターゲットコンボのダメージが低下
- ●しゃがみ中Ⓟのダメージが60→50に
- ●雷撃蹴の高度制限が拡大
- ●EX絶招歩法の硬直差が+2→−1に

全体的に弱体化し、テクニカルキャラになった感あり。上記以外でも各種二翔脚の着地硬直が全体的に増加、弱二翔脚の無敵時間が減少しているため、反撃、ジャンプ攻撃と相打ちしやすくなっている。職人の腕に期待か!?

ヤン

主な調整点

- ●ウルトラコンボのダメージがダウン
- ●雷撃蹴の着地硬直が4→6に増加
- ●立ち弱Ⓚの攻撃発生が3→5に低下
- ●EX蟷螂斬がすべて連続ガードに

ユンと同様に弱体化傾向のヤン。弱穿弓腿→EXセービング→ダッシュ後の硬直差が−4になったことで、スキをフォローしても通常投げやしゃがみ弱Ⓟなどで反撃を受ける。EXセービング後はバックステップがメインとなるだろう。

殺意の波動に目覚めたリュウ

主な調整点

- ●体力が850→900にアップ
- ●➡+中Ⓚから空中竜巻旋風脚へ連係可能に
- ●中、強竜爪脚空中ヒットが受け身不可能に



しゃがみ投げ抜けつぶしに使える➡+中Ⓚヒット時の見返りが大幅にアップ。体力も増加も地味ながら大きい強化。

狂オシキ鬼

主な調整点

- ●体力が950→1000にアップ
- ●EX竜巻斬空脚が全段ヒットしやすく
- ●羅漢断塔刃の攻撃判定を下方向へ強化
- ●滅殺豪天破の攻撃発生が10→9に

狂オシキ鬼は若干のマイナーチェンジ。一番大きい変更点が体力の増加。つぎは滅殺豪天破の攻撃発生が9になった点。発生が早くなったことにより攻撃発生後まで無敵が持続するため、めくり跳び込みへの対空として機能するはずだ。

トッププレイヤー sako氏に聞く Ver.2012(Alpha版)ファーストインプレッション

——今日はいぶきでプレイしていましたね。

sako 変更点は確かにありましたが使える技には及ばず、基本的にはあまり変わっていないという感覚でした。

——現段階では、『Ver.2012』でもイケそう？

sako そうですね。ウルコン（鎧通し）は今回は試していなかったのですが、この調整はかなりプラスになると思います。

——対戦したキャラクターについて伺います。元と2戦してました。1ラウンド取られてましたね。

sako どこが変わったのか読みながらやってたら、いつの間にか（笑）。逆瀧のSCゲージ増加はけっこう「おいしそう」ですよね。

——ザンギエフは楽勝のように見えましたが。

sako キツいんですよ（笑）。動きがバレたらやること無くなってしまうので。スクリュードライバーの投げ間合いが広過ぎて技が振れないし、どうにかしようとするとダメージ負けしてしまいますし。

——ガイルは？

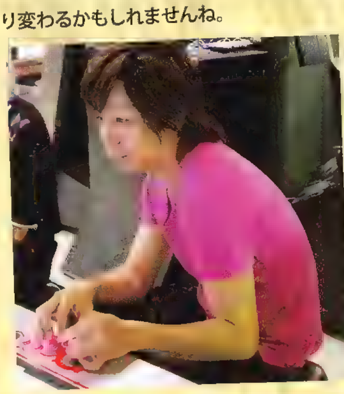
sako 空中投げ（フライングメイヤー）の発生3はかなり影響大きいと思いますよ。

——アドンはどうでしょう。

sako かなり強いですね。元から強いですし目立った弱体化は無いですしね。ウルコンのジャガーリボルバーの調整は影響大きそうですね。飛び道具に使えるウルコンがやっとできたかな、という感じ。性能自体はかなり高いですから。

——ほかに対戦して気になったキャラクターは居ますか？

sako ジュリですね。穿風車の強化はコンボが伸びる可能性もあって脅威ですね。これまでは画面端以外は火力がそんなに無いと言われていたのですが、この強化調整によって、画面中央でもゲージを使えば十分火力が発揮できそう。ゲージの使い方はかなり変わるかもしれませんね。

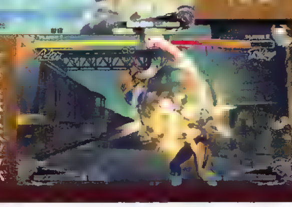


8月26日、大阪・難波のハイテクランドセガアビオンでのロケテ初日に現れたsako氏。家庭用版のトッププレイヤーも新バージョンには関心大！ プレイを終えたところを直撃インタビューした。

まとめ で、『Ver.2012』はどうなりそう？

「Alpha」での調整を見る限り、『スパⅣ AE』で猛威を振るったユン、ヤン、フェイロンが大きく弱体化し、その代わりにあまり目立つことが無かったキャラクターたちが救済される傾向。強化されたキャラクターの中でも注目したいのがジュリ。もともと立ち回り自体はある程度強い上、ウルトラコンボをコンボに組み込みやすくなったことで火力が上昇し、かなりのランクアップが見込めそう。また、不満点が大きく解消された感のある剛拳にも注目。セットプレイからのコンボダメージが上昇し、電刃波動拳の強化でどこまでいけるかが気になるところだ。





アドンはスペックが元々高い上、さらに強化。こちらも注目のキャラクターだ。

スパⅣAE事典 ●ルーファス／中救世主キックから弱派生攻撃が連続ヒットする。●セス／しゃがみ強Ⓟ→丹田ストリームが全段ヒットする。●キャミィ／強スパイラルアローが「スパⅣ」仕様に変化。●さくら／EX春風脚の最終段が当たりやすくなった。●ローズ／➡+強Ⓚの攻撃判定が強化、近距離立ち中Ⓚヒット時の有利フレームが+4になりしゃがみ中Ⓟがつながるように。



キャラ性能、システムの変化にいち早く対応せよ!

『BBCS2』をチューンアップした新作「Ver1.1」。システム面のブラッシュアップ、キャラクター性能の大幅変更、そして新キャラクターの追加と、その変化は無数に存在する。今月はシステム面、キャラクター性能面の変化、そして新キャラクター、レリウスを解説していくぞ。

ブレイブルー　コンティニュアムシフトII Ver1.1
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：2011年10月5日稼動予定
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

『Ver 1.1』システム面の変化に注目!

ブレイクバーストの性能変化

黄色バーストのヒット時に追撃できる性能はそのままだが、無敵時間が攻撃発生6フレーム後までに減少(22～27)し、さらに攻撃判定の持続時間が6から4に減少。これにより、防御側が黄色バーストを読みきった場合は、無敵技、バックステップなどで回避し、反撃をたたき込める。一方緑バーストは、攻撃判定の持続時間、無敵時間は減少したものの、攻撃発生が22から19に上昇。より連続技カット能力がアップした。



⬇相手が黄色バーストを出した場合のみ、しゃがみA(空振り)→Cインフェルノディバイダーと自動で連係。黄色バーストを直接つぶせるのだ。



⬆ラグナの場合、相手のリバーサル黄色バーストに対してしゃがみA→立ちB→(立ちBが当たる前に)[illegible]+Cとすばやくコマンド入力を完成させれば……。

バリアガードのノックバックが増加

バリアガードの性能が変化し、前作よりガードした後の間合いが離れる。さらにギリギリバリアをするとより相手との間合いを離せるため、今作では相手のラッシュをしのぐ手段として重要なのだ。このバリアガードの高性能化に合わせて、バリアゲージの消費量も変化。バリアガード中の攻撃をガード時、バリアガード開始時のバリアゲージ減少量が増加。そのため、前作と比べてデンジャー状態が多発するはずだ。



⬆写真がラグナのしゃがみC(攻撃Lv3)を通常ガードした後の距離。バリアガードは通常のガードより1フレーム硬直が延長される点は変わりない。

⬇こちらはラグナのしゃがみCをギリギリバリアしたあとの間合い。このようにガードの方法を変えるだけで、相手との間合いが大きく違うのだ。



カウンターアサルトの性能変化

カウンターアサルトの性能にも微調整が加わっている。ヒートゲージを50%消費してくり出す点は変化ないが、今作ではさらにガードプライマーが一つ減少(最大値が減少)する。そのため、ガードプライマーの最大値が4のキャラは、緑ブレイクバースト、カウンターアサルトを一回ずつ使用するとガードプライマーの残量が1になる点に注意。ガードプライマーの最大値が5のキャラとはへだたりができた印象だ。



⬆ガードプライマーの残量が残り一つの場合は、数に関係なくカウンターアサルトは出せる。また細かな変更点だが、アラクネ以外のキャラは……。

⬇カウンターアサルトがカウンターヒットしても基本的に追撃が不可能になっている。画面端に追い詰められた時の最終手段として使っていこう。



その他のシステム変更点

地上投げがキャンセル可能になっているキャラが多く、すべてキャラが画面中央の投げから追撃が可能になっている。そのため、接近した時の投げとしゃがみA→投げの二択がよりパワーアップしているぞ。また全体的に立ちA、しゃがみA、ジャンプAの攻撃力がアップし、A攻撃始動の連続技の火力がアップしている。そのかわり、立ちA、しゃがみAの連打回数がヒット、空振りを問わず3回までになっているのだ。



⬆安易にA攻撃の連打で攻撃を刻めなくなっている。なお、前作からA攻撃が1～2回までしか連打できなかったキャラに関しての連打回数はそのままだ。

⬇また、すべてのディストーションドライブ中はタイムカウントが停止する。これにより、タイムオーバー寸前に当てたときにもダメージが与えられるぞ。



BBCSII 熱血欄外
レリウスの人形起動状態中は人形ゲージが徐々に減少するようになり、➡+D、⬇+D、⬅+D、ジャンプ⬆+D、ジャンプ➡+D、ジャンプ⬇+Dが使用可能になる。このうち地上技の三つは、人形が硬直中でなければ本体が硬直中であっても動作するため、立ち回りや連携面において強力。



レリウス＝クローバー

RELIUS=CLOVER

二体を同時に操るテクニカルキャラクターと思いきや、ボタンのホールドなどが無いので意外にも扱いやすい。『Ver1.1』に向けて、いち早く性能をチェックしよう。

D Dデトネーター	Dでイグニスを召喚する
イド・ロイガー	↓↘→＋C
→イド・ハース	イド・ロイガー後↓↙←+A
イド・ロイガー（空中）	空中で↓↘→＋C
→イド・ハース（空中）	イド・ロイガー（空中）後↓↙←+A
→イド・ナイア（空中）	イド・ロイガー（空中）後↓↙←+B
レド・リー	↓↘→＋A
バル・ラント	↓↙←+A
バル・ライア	↓↙←+B
バル・テュース	↓↙←+C
ギラ・ノーズ	↓↙←+D
ギラ・アクト	↓↘→+D
ベル・ラフィーノ	空中で↓↙←+B
レク・ヴィノム	→↘↓↙←→+C
ボル・テード	→↘↓↙←→+D
デュオ・ヴァイオス	↓↘→↓↘→+D

※特=レバー入れ技、D=ドライブ、必=必殺技、超=ディストーションドライブ

ドライブ能力

デトネーター



Dを押すとイグニスが起動し、本体の後ろを追うように移動する状態（以下起動状態）となり、二体同時に動かせるようになる。

主要技紹介



1 数少ない本体の攻撃技。ヒット時は、イグニス（以下人形）がバル・ラントに似た動作で追撃するイド・ハースへと派生でき、端付近ならば追撃可能。空中版ヒット時は、人形がベル・ラフィーノと似た動作をするイド・ナイアにも派生可能だ。
2 その場で攻撃を避ける無敵技。動作中投げ無敵は無いが、起動状態なら人形の行動が可能。
3 人形を飛び道具のように突進させる。本体はすぐに動けるようになるので追撃や攻めの起点になる。
4 相手の後ろに人形をワープさせて攻撃する。追撃もしやすく、奇襲や固めとして非常に優秀。
5 相手に向かって人形が突進しながら三回殴りつける。補正がゆるく高ダメージの連続技が狙える。
6 人形が変形した髪で遠くをたたきつけるバウンド効果の中段技。本体との連携でガード不能も狙える。
7 人形が多段ヒットする飛び道具を、ヨーヨーの様な軌道で地面に沿って飛ばす。戻り部分は相手を引き寄せる。リーチは短めだが初段は必ず下段判定になるため、強力な連携が可能。
8 本体の斜め上から、人形が真下に攻撃判定を出しながら落下するたたきつけ効果の多段技。
9 目の前に大量の歯車を出し攻撃する。発生が早く、出始めから無敵時間があるので切り返しに重宝する。ダメージは低いがヒット時の拘束時間が長く、人形を起動して追撃などが可能。
10 人形を召還し真横に強力な一撃を繰り出す。威力が高いので連続技の締めに用いるほか、発生の早さとヒット時に相手をロックする性能があるので、割り込みにも使える。
11 人形を目の前に召還し、乱舞攻撃をたたき込む。

使おう！ レリウス＝クローバー!!

本体の技は一長一短な部分が多いが、人形を起動することで欠点を補って余りある性能を発揮する。人形を起動しないときの立ち回りも重要だが、まずはとにかく人形を起動してみよう。起動するにはただDを押すだけではなく、バル・ラントやバル・ライアなどでけん制しながら起動するのもいい。レリウスの技は本体、人形ともに地上版が強いので、地上での戦いがメインとなるだろう。地上戦では、横に長い立ちB、しゃがみBによるけん制が強力。単体ではこれらの技が当たっても連続技や攻めの起点になりにくいが、起動状態ならば→＋Dや↓＋Dで追撃することにより攻め込むことができる。飛んでくる相手には、頭無敵のあるしゃがみCで対空しよう。もしうまく避けられたとしても、←＋Dによる人形の対空攻撃で二段構えの対空になる。このように本体の攻撃の隙を人形でフォローできるようになれば一人前のレリウス使いだ！



レド・リーによる無敵時間を利用して相手の攻撃を避けながら人形が反撃！



技によっては、レリウスの位置にかかわらず人形がいる場所から攻撃を出すものもある。

連続技

Ⅰ 【しゃがみA×1～3→しゃがみB→立ちB】Ⓒ▶イド・ロイガー（追加イド・ハース）
Ⅱ （人形起動時）→＋A→→＋D→【ダッシュ立ちB→→＋B→立ちC】ハイジャンプⒿ▶BⒿ▶【B→C】Ⓒ▶空中イド・ロイガー（追加イド・ナイア）
Ⅲ （相手画面端）前方投げⒸ▶イド・ロイガーⒸ▶イド・ハース→ダッシュ【立ちC→しゃがみC→→＋C】→←＋D→ダッシュ立ちCⒿ▶【B→C】Ⓒ▶空中イド・ロイガーⒸ▶イド・ハース→（着地際に）ジャンプC→ボル・テード

Ⅰは中央基本連続技。Ⅱは人形起動時の中段始動コンボ。→＋Dは→＋Aからぎりぎりつながるくらいのタイミングで出す。Ⅲは画面端の大ダメージ連続技。練習してタイミングをつかもう。

BBCSⅡ 熱血欄外 人形起動中にDを押すか、相手の攻撃を本体（ヒット時）か人形が受けてしまうと、待機状態となる。待機状態中はじょじょに人形ゲージが回復するが、相手の攻撃を受けて待機状態になった場合の回復速度は遅い。人形が動作する必殺技を使用するには、人形が硬直中でない必要がある。また、人形が動作する必殺技を使うと、自動的に起動状態になる。

『BBCS2 Ver1.1』に即座に対応せよ！

キャラクター変更点チェック

『Ver1.1』では前作からキャラ性能が大きく変化している。使用キャラの細かな変更点をここでチェックだ!

変更点に対応してスタートダッシュを決めろ！

『BBCS2』から『Ver1.1』に進化し、どのキャラクターも技性能面の変化、調整が数多くみられる。ここでは前作からの変更された要素をピックアップし、それによって新しく何ができるようになったかを解説しよう。強化面もあれば弱体化面もある程度存在するので、あらかじめ理解しておけばその点を考慮した戦術を組立てやすいはず。中にはミュー、ハクメン、テイガーなど新必殺技が追加されているキャラもいるぞ！



新技でどのように戦略が変化するのか、まずはその性質を理解し、使用法を模索しよう。



ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

“かゆいところに手が届く”感じの強化。➡+B、ジャンプCの強化、さらにはカーネージシザーの弾無敵追加で頂点に立つときが来た！

➡＋Bが緊急受身不能になったことで、連続技が進化。➡＋C～ダッシュキャンセルや、画面端でのヘルズファング～追加攻撃→ラピッドキャンセルから➡＋Bへとつなぎ、さらにデッドスパイクへとつなげて連続技をダメージアップさせよう。乗算補正も89%とラグナの技のなかでは比較的優秀なのだ。



ジャンプCはタオカカのネコ歩きにもヒットするほど判定が強化。

『Ver1.1』主な変更点
- ●ジャンプCの攻撃判定強化
- ●ジャンプDの受身不能時間延長
- ●➡＋D地上ヒットで相手が浮く
- ●カーネージシザーに弾無敵追加
- ●➡＋B空中ヒット時緊急受身不可
- ●➡＋Bの攻撃レベル低下
- ●ブラッドカインのクールダウン延長



ジン＝キサラギ

基本的な戦術に大きな変化はないが、補正が強くなった技も存在するので、連続技パーツの見直しが必要なポイントも存在するぞ。

ジンは『BBCS2』で目立って強かった部分がマイルドに下方修正されているが、操作感自体はそう変わらないため、前作からの使い手ならすんなりと動かせるはずだ。新要素としては、しゃがみDのガードプライマー削りや、投げを使ったしゃがみA→投げの連係など、攻めで活用できそうなものが目立つ。



一部のジャンプ攻撃の攻撃レベル、攻撃判定も変化している。

『Ver1.1』主な変更点
- ●しゃがみA→投げのリボルバーアクション追加
- ●しゃがみC→d＋Bのリボルバーアクション追加
- ●雪華塵がボタン押しっぱなしで出るように変更
- ●B版吹雪の発生が若干早くなった
- ●雪風が下段攻撃にも反応するように。



ノエル＝ヴァーミリオン

前作で猛威を振るったチェーンリボルバーが下方修正されたノエル。強化された要素を組み立て、新たな戦い方を見いだそう。

本作のチェーンリボルバー派生攻撃（始動攻撃はキャンセル可能）に必殺技キャンセルがかからなくなっている（ディストーションドライブ、アストラルヒートは可能）ため、始動攻撃キャンセル必殺技や伍式・アサルトスルーを織り交ぜて的を絞られないようにドライブ技を使っていく必要がある。



伍式・アサルトスルーはヒット時に壁バウンドを誘発する。

『Ver1.1』主な変更点
- ●チェーンリボルバー派生攻撃が必殺技キャンセル不可能に
- ●伍式・アサルトスルーがカウンターヒット時壁バウンドを誘発するように
- ●参式・スプリングレイドの吹き飛びが変化し、中央でもジャンプ攻撃で追撃可能
- ●拾参式・リボルバーブラストをラピッドキャンセルするとジャンプ行動がリセット



テイガー（TR-0009）

立ち回りでの選択肢が増えたことで、シューティングキャラに対抗可能!? 今回のテイガーは一味、いや二味も違うぜ！

注目すべきはBスレッジハンマーがタメ可能になった点。最大タメ版は移動距離が伸びるため、今まで届かなかった遠い間合いを飛び道具無敵のまま攻撃できる。また連続技の構成が変化し、磁力負荷時はアトミックコレダー→アトミックコレダー（空振り）→➡＋Cといったつなぎが可能だ。



ボルテックチャージ中はスレッジハンマー追加攻撃で反撃を狙う。

『Ver1.1』主な変更点
- ●Bスレッジハンマーがタメ可能に
- ●↘＋Cがキャンセル可能に
- ●立ちA、立ちBの攻撃レベル上昇
- ●各種D攻撃の引き寄せ能力アップ
- ●スパークボルトの吹き飛びが変化
- ●ボルテックチャージの充電ゲージ増加量アップ、ガード中にスレッジハンマー追加攻撃に移行可能に

レリウス補足その3:人形は通常技・必殺技ともに技ごとに決められた量のゲージを消費するほか、人形が相手の攻撃を受けた際も威力に応じて人形ゲージを消費する。

タオカカ



C版ネコ魔球にガードプライマーを削る性能が追加されたり、しゃがみB→立ちBのリボルバーアクションが追加されたため、相手にプレッシャーを与える行動が増加した。また、➡+Bがフェイタルカウンター対応技になったため、相手の攻撃をかわしつつヒットした際に特殊な連続技が可能になった。

D攻撃の受け身不能時間が変化したことで前作とは少し連続技の構成を変える必要がある。強化された細かい要素にも注目だ。



投げからの追撃が容易になったことも、大きな強化点だ。

『Ver1.1』主な変更点

- ●➡+Cの攻撃判定発生速度が高速化
- ●ジャンプ⬇+Dの受け身不能時間　が増加
- ●ジャンプ⬆+Bの受け身不能時間　が減少
- ●C版ネコ魔球にガードプライマーを削る性能が追加
- ●タオぴったんの移動距離が変化
- ●ギッザギザの攻撃判定発生が鈍化
- ●ネコ魂スリー！のダメージがアップ

レイチェル＝アルカード



➡+Bのカウンターヒット効果が変更されスライドダウンから壁バウンドを誘発する吹っ飛びになった。先端付近がカウンターヒットした場合は⬅+D方向にシルフィードを発動させることで、跳ね返ってきた相手をB攻撃で追撃することができるぞ。画面中央でも追撃可能なので積極的に狙っていこう。

頼れるガードポイント技の⬇+Cが弱体化したものの、立ち回りの強さは未だ健在。よりテクニカルにステージを支配しよう。



➡+Bを単発で振るときは常にカウンターヒットを意識したい。

『Ver1.1』主な変更点

- ●➡+Bカウンターヒット時壁バウンド誘発
- ●ジャンプ中⬇+Cヒット時空中必殺技でキャンセル可能
- ●⬉+Cカウンターヒット時受身可能
- ●⬇+Cの補正増加
- ●⬇+Cのガードポイント発生鈍化
- ●➡+B→c+Cの新コンボルート追加
- ●➡+C多段ヒット時のダメージ上昇

アラクネ



➡+Dの顔面部分に攻撃判定が追加され、ヒット時はヒラヌル（設置物）の方向へと大きく弾き飛ばすように強化されている。発生前に大きく身を屈める上、顔面部分の上方向に対する攻撃判定が非常に強いので頭上からのまとわりつきに対して有効だ。追加された⬇+C→➡+Dと併せて活用しよう。

認識範囲の広がったゼロベクトルをはじめ烙印ゲージをためるための基礎力がアップ。もちろん烙印状態の圧倒的物量は健在だ。



⬇+Cで浮かせた相手を➡+Dに乗せるように調整しよう。

『Ver1.1』主な変更点

- ●ゼロベクトルの認識範囲拡大
- ●ゼロベクトル発生中に更新した場合必ず他のタイプのものが発生する
- ●➡+Dの顔面部分に攻撃判定追加
- ●⬇+C→➡+Dの新コンボルート追加
- ●➡+B→➡+Dの新コンボルート追加
- ●JC後にレバーで任意方向に跳ねる

シシガミ＝バング



立ちDがヒットすると相手が空中に浮くようになった事で、画面中央しゃがみやられの相手にもダメージが取れるようになった。立ちBやしゃがみB→立ちDにつなぎ、空中連続技へつなげよう。ジャンプDとしゃがみCは乗算補正がゆるくなったので、コンボに組み込みやすくなったのも注目だ。

補正の変更が目立つバングだが、一番の注目は立ちD！　ヒット時は空中に浮くようになり、画面中央での火力不足が解消されたぞ！



しゃがみやられ時は立ちDから空中連続技につなげよう。

『Ver1.1』主な変更点

- ●ジャンプDの乗算補正強化
- ●➡+Dの乗算補正弱体化
- ●しゃがみCの乗算補正強化
- ●真空烈風バング落としの乗算補正弱体化
- ●立ちDヒットで相手が浮くように
- ●Cバング流手裏剣術の拘束時間増加、乗算補正弱体化
- ●各種バング流手裏剣術ヒット時の吹き飛び
- ●Dバング手裏剣術の上昇時は上に吹き飛ぶ

ライチ＝フェイ＝リン



ノーマルジャンプ頂上付近でジャンプDを出しても空中ダッシュができるくらい硬直が減り、着地硬直もかなり軽減された。ジャンプDの棒を盾に空中ダッシュ攻撃で近付いたりしよう。空中ダッシュ後に小手返しを混ぜれば、相手の対空攻撃のタイミングもずらせるのでうまく利用しよう。

ジャンプDや棒飛ばし、東南西北などの棒関連の技に強化が目立つ。棒をうまく利用し、相手に的を絞らせずに闘っていこう！



棒飛ばしのヒット硬直が増加し、連続技へつなげやすくなった。

『Ver1.1』主な変更点

- ●棒所持しゃがみC→⬅+Dが追加
- ●東南西北の補正強化、縦の軌道変更
- ●投げやられ時の吹き飛び方変更
- ●燕返しの始動補正が弱体化
- ●各種三元脚の同技補正弱体化
- ●立ち・単騎待ち～一発ボーナス補正削除
- ●大車輪の派生が5回までに変更
- ●緑一色の吹き飛び方が真上に変更



カルル＝クローバー

滑空投げは無くなったが、ステップの出始めがキャンセル可能になり、ジャンプや一部の必殺技、通常技に慣性が大きくつくようになったため、ステップキャラの難点である間合い調整がしやすくなった。人形ゲージの消費量も下がったので、本体の慣性行動も含めて、高い自由度で立ち回れる。

立ち回りでの行動範囲が大幅に増加。高機動になった本体、ゲージ消費の少なくなった姉さんの二人で、画面を制圧せよ！



攻めの継続はやや難しくなったが、ガード不能連携自体は健在。

『Ver 1.1』主な変更点

- コン・フォーコ空中ヒット時の浮き低下
- ↘＋D空中ヒット時、強制ダウン効果
- ジャンプ⬇＋Cが一回のリボルバーアクション中に一度までに（二段ジャンプなどで回数リセット）
- ➡＋B発生速く、ジャンプキャンセル不能
- 人形ゲージの消費量が全体的に低下。回復速度はやや遅くなった。連続コスト増加。



ハクメン

蓮華は画面中央でもヒット時に壁バウンドを誘発する。ここからはダッシュしゃがみCや空中ダッシュジャンプ【A→B】で追撃しよう。今作のハクメンの鍵を握りそうな鬼蹴は、コマンド入力後5フレーム目から頭体弾無敵に。飛び道具だけでなく、相手のけん制技を避けつつ攻撃が可能だ。

ヒートゲージ増加量のクールダウン短縮があまりにも大きいハクメン。パワーアップした英雄の時代はここからはじまる！



ジャンプB→ジャンプ⬇＋Aが空中で連続ヒットするぞ！

『Ver 1.1』主な変更点

- 珠2、3消費必殺技のヒートゲージ増加にかかるクールダウン時間が半減
- 蓮華が画面中央でも壁バウンド誘発
- 鬼蹴が頭体弾無敵に
- 疾風の最低ダメージ保証が1000に
- ⬅＋Cがタメ可能に。最大タメ版は前方に突進し、ガード後に有利な状況に
- ジャンプDのダメージアップ



ラムダ

⬅＋D・D→⬅＋Bのルート追加により相手を画面端に追い詰めた時の崩し能力がアップしたぞ。⬅＋Bの2段目のみ当たる位置から、アクトパルサー Zwei・ブレイドとの2択を積極的に仕掛けていこう。相手が嫌って飛んでくるようになれば頭属性無敵が付いた⬇＋Cが活きてくる。

中間距離のプレッシャーが強化されたぞ。⬅＋D・D→⬅＋Bや⬇＋D・D→➡＋Cなど、新しいコンボルートを活用しよう。



この位置関係からの二択は強力！ 揺さぶりをかけていこう。

『Ver 1.1』主な変更点

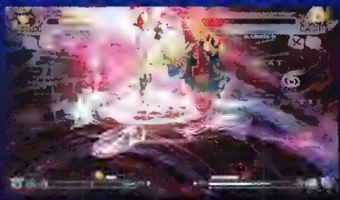
- ⬅＋D・D→⬅＋Bの新コンボルート追加
- ⬇＋D・D→⬅＋Bの新コンボルート追加
- ⬇＋D・D→➡＋Cの新コンボルート追加
- ↘＋C3段目カウンターヒット時緊急受身不可
- ⬇＋C頭無敵属性追加



ツバキ＝ヤヨイ

ツバキの変更点の中で、もっとも戦術に影響を与えるのは立ちCの攻撃判定発生が8フレームに変更されたこと。連係や反撃に大活躍するパーツとなるはずだ。また、審罰・地ヲ抱ク衣が空中でも発動可能になったうえ、効果中の攻撃力、補正が強化されるため、連続技のバリエーションが増加しているぞ。

前作で猛威を振るった審技・閃ク壱ノ撃が下方修正されたものの、変更要素を組み合わせれば「できること」が格段に増えるはず。



空中連続技→空中版審罰・地ヲ抱ク衣の流れが熱い！

『Ver 1.1』主な変更点

- 立ちCの攻撃判定発生速度が変化
- ➡＋C・Cの補正が変化
- C版審槍・空ヲ突ク槍の浮かせ性能が変化
- ➡＋Aがフェイタルカウンター対応技に
- 各種審技・閃ク壱ノ撃をガードされた場合の不利フレームが増加



ハザマ

画面端では、相手を壁バウンドさせる効果が付き補正も良くなった牙昇脚を始め、硬直の短くなったしゃがみB、相手の投げを潰せる牙砕衝を使った強力な攻めが光る。中央では蛇咬ヒット時の硬直が増加したため、追撃があまり伸びないので、今まで以上に画面端へと相手を追いやる工夫が必要になる。

連係の展開の速さと、画面端での攻めを強化！ 蛇咬やウロボロスC派生の入れ替え能力も使い、相手を画面端へと追いやろう。



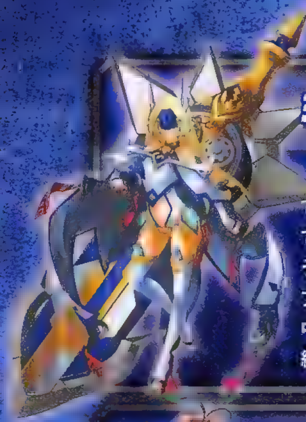
牙砕衝は投げ無敵になったので、相手の投げに一方的に勝てるぞ！

『Ver 1.1』主な変更点

- しゃがみBの硬直減少
- ドライブ移動派生からの行動可能タイミングが早く
- ドライブ強化時のヒットストップ、ガード硬直の減少、補正が弱体
- 蛇咬ヒット時、ハザマ側の硬直増加
- 牙昇脚ヒット時、端バウンド効果
- 蛇翼崩天刃のクールダウン時間延長

カルル補足:カンタービレは近距離でもヒットするようになった。追憶のラプソディは発生保証が鈍化し、割り込みとしては使えなくなった。➡+Cは空中ヒット時たたきつけ効果(緊急回避可能)、一定時間ため空中ヒット時地面バウンド効果。➡+Aの頭無敵時間は減少しているが、コンボに使ったときの補正は優秀になっている。

ミュー・テュエルブ



空中でツヌグイが出せるようになったことで、ジャンプD設置中に相手に下に潜られても空中ツヌグイで追い返す事ができるようになった。しゃがみCはガード時にジャンプキャンセル不能になったものの、ダウン中の相手にも当たるように。ジャンプBは持続時間が増え、使いやすくなったぞ。

ツヌグイとヤタノカガミが空中で出せるようになったことで、ジャンプ各種Dが出しやすくなり、要塞モードが強化された!?



ダウン中、しゃがみC→立ちC→➡+Cから連続技を狙おう。

『Ver1.1』主な変更点

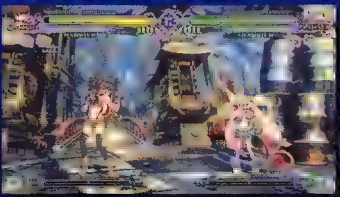
- ●フルノツルギがため2段階目からガードプライマー対応技に変更
- ●しゃがみCガード時ジャンプキャンセル不可、ダウン中ヒットするように
- ●ジャンプ⬇+Cフェイタルカウンター対応になり、攻撃Lvが3に変更
- ●アメノハバキリがため可能になり、補正弱体化

マコト=ナナヤ



Aアステロイドビジョン→ルナティックアッパーからの、スターゲイザーorマーズチョッパーの中下段二択が強力。スターゲイザーはスキは大きいがヒット時に追撃可能。マーズチョッパーは通常ヒットだと追撃できないが、始動補正が緩いのが特徴だ。ラピッドキャンセルすれば大ダメージだ。

アステロイドビジョン関連が強化され、接近戦の爆発力は全キャラ中ナンバーワン! マコトの時代はまだまだ終わらない。



パリングの硬直はダッシュでキャンセル可。➡➡入力に慣れよう。

『Ver1.1』主な変更点

- ●スターゲイザーがヒートゲージを消費せず追撃できる
- ●立ちCの攻撃発生速度がアップ(8)
- ●マーズチョッパーから立ちD、しゃ　がみDへ派生不可。始動補正が100　にアップ
- ●➡+Bの攻撃発生鈍化(22)
- ●しゃがみCに同技補正が追加
- ●B、Cライトニングアローが追撃不可能に

ヴァルケンハイン=R=ヘルシング



一番大きな変更点は、⬉+Cが緊急受身可能になった代わりにキャンセル可能になった点。これにより、画面中央では⬉+C→ナハト・イェーガー→シュツルム・ヴォルフ、画面端では⬉+C→ナハト・イェーガー→しゃがみC→➡+B～といった流れで連続技へ移行できるのだ。

若干の性能低下した面はあるものの、連続技を決める機会が増加。今まで通りの強力な攻めを違和感なく展開できるはずだ。

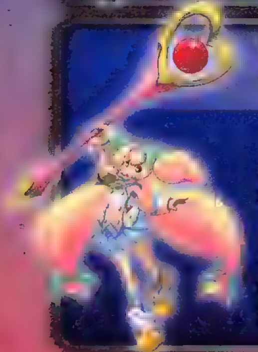


狼立ちB相打ち時はナハト・ローゼンで追撃できる状況も。

『Ver1.1』主な変更点

- ●⬉+Cが緊急受身、キャンセル可能に
- ●狼状態立ちBの無敵が発生直前までに、全体硬直が若干ながら増加
- ●ラーゼン・ヴォルフのゲージ消費量増加
- ●ジャンプCの着地硬直減少
- ●モーント・リヒトが空中ガード可能に
- ●ナハト・イェーガーの硬直が減少
- ●しゃがみBの硬直が減少

プラチナ=ザ=トリニティ



マジカルバットは画面端で追撃可能、またマジカルにゃんこも地上カウンターヒット時には追撃できる。マミサーキュラーの同技補正が緩くなったため、連続技の締めでドリームサリー→マミサーキュラー→⬉+C→キュアドットタイフーンという流れが可能に。アイテム数を回復しやすいのだ。

攻撃力は低下したが、アイテムが全体的にパワーアップし、立ち回りも強化。今回のプラチナはペロリストも満足の性能だ!



マジカルボムは強化で6個に。⬅と➡で落下地点を調整できる。

『Ver1.1』主な変更点

- ●マジカルボムの個数が3に、マジカルスペシャルボムの個数は6
- ●マジカルバットが壁バウンド誘発、マジカルバットスペシャルが追撃可能に
- ●ジャンプCの着地硬直が0に
- ●立ちBの攻撃発生が12から11に
- ●マミサーキュラーの同技補正が軽減
- ●エアベルシャにハイジャンプ属性付加

ライター陣の直感勝負! どうなる?『BBCS2 Ver1.1』!

まず『Ver1.1』になって一番気になるのがレリウスの性能。ある程度対戦してみた現状では、一度相手を捕捉してからのイグニスを使用したラッシュ、連携が強烈。また、イグニスと同時攻撃を行なった場合の連続技のダメージも高く、攻撃面では全キャラ中でもトップクラスといった印象だ。そのかわり、無敵時間がある必殺技がディストーションドライブのレグ・ヴィノムしかなく、またしゃがみガードの座高が高いため、防御面はそれほど秀でていないという印象だ。その他のキャラで気になるのはプラチナとハクメン。『BBCS2』では評価が低めだった両キャラだが、今作はかなりのパワーアップを遂げている。上位キャラに食い込めるほどのポテンシャルを感じるぞ。



バリアガードで相手との間合いを離せるので、無敵技が無いキャラも前作より大幅に守りやすくなっている。

ハザマ補足:➡+Cに同技補正が追加。牙砕衝は1F～発生後まで投げ無敵。➡+Bカウンター時は浮かせ効果、空中通常ヒット時はたたきつけ効果(緊急回避可)。

WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2010-2011

新カード情報第二報公開!!

前回に引き続き、「10-11」でお目見えする2クラブの注目カードを紹介する。ポルトガルの雄、ベンフィカはスター選手が多く在籍する、隠れた名門チーム。サンプドリアは古豪としてイタリアで気を吐く注目チームだ。どちらにも目が離せないぞ!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2010-2011
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2011年冬稼働予定）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

S.L. Benfica ベンフィカ



パブロ・セサル・アイマール
Pablo César AIMAR

ベンフィカ TEAM DATA

1904年に創設されたポルトガルを代表する名門クラブで、国内リーグ優勝は32回を数える。「黒豹」の異名で有名なエウゼビオの在籍したクラブとしても知られ、旧ヨーロッパチャンピオンズカップでも2回優勝している。昨シーズンはチャンピオンズリーグに出場するもはグループリーグで敗退、国内でもポルトの後塵を拝して無冠に終わった。チャンピオンズリーグの試合前に、チームの象徴である鷲がスタジアムに舞い降りるパフォーマンスでもおなじみ。

世界中のスター選手が集まる超名門で指揮をふるう英雄

アルゼンチン代表として2002年および2006年のワールドカップに出場した経験を持つ、同国を代表する中盤のファンタジスタ。高いボールコントロールテクニックと広い視野を持ち、主にトップ下の位置からパスを配球して味方の決定機を次々と作り出すのが得意。スペインのバレンシア時代にはチームのリーグ優勝、およびヨーロッパ・チャンピオンズリーグの2年連続準優勝にも大きく貢献した。

その後はレアル・サラゴサで2シーズンプレーし、2008年よりベンフィカに加入。09-10シーズンはライバルのポルトに競り勝って国内リーグで優勝。昨シーズンはポルトに敗れて優勝を逃したが、ここ2シーズンは連続でヨーロッパ・チャンピオンズリーグの本戦に出場を果たしている。

『WCCF』シリーズでは、過去に『04-05』および『05-06』のバレンシア在籍時代にカード化され、『04-05』ではCRA（クラッキ）というカテゴリーでレアカード化もされている。当時のCRAに比べるとオフェンス、ディフェンス、スピード値がダウンしているが、テクニックは19のまま高水準をキープ。過去の『WCCF』でもプレイヤー人気の高かった、アルゼンチン代表の同僚で現在もチームメイトのサビオラとは好連携になることが予想される。ゲームの舞台でも久々にブレイクとなるか!?



スペイン出身のゴールキーパーで、21歳以下の代表チームに召集された経験も持つ。以前に所属していたアトレティコ・マドリードではアセンホ、デ・ヘアの控えで出場機会に恵まれなかったが、新天地でついにレギュラーを確保。今シーズンからはレアル・サラゴサでプレイ。

ロベルト
ROBERTO



豊富なスタミナとスピードを生かして、左サイドで精力的にアップダウンを繰り返すポルトガル代表選手。昨シーズンの大活躍によって注目を集め、今シーズンからは激しい争奪戦を制したレアル・マドリードに移籍。左サイドバックが本職だが、中盤でもプレイ可能。

ファビオ・コエントラン
Fabio COENTRAO



ポルトガル代表でも長年活躍したストライカー。味方のパスにピンポイントで合わせたり、こぼれ球にいち早く反応して泥臭くボールを押し込んでゴールを量産する。ちなみに、シリーズ第一弾の『01-02』ではフィオレンティーナの選手として一度カード化されている。

ヌーノ・ゴメス
NUNO GOMES

FCアルカディア日記 1 現在、エクストラカードキャンペーン第8弾を開催中！ ゲーム終了後に払い出されるビロー袋（包装袋）にランダムで付属しているキャンペーンシールを3枚集めて応募すると、通常のプレイでは排出されないオリジナルの選手カードが5枚セット合計で10,000名に当たる。詳細は「WCCF」公式WEBサイト（http://www.wccf.jp/index.shtml）まで。

Sampdoria

サンプドリア



アンジェロ・パロンボ

Angelo PALOMBO

サンプドリア　TEAM DATA

1946年、イタリアの湾港都市ジェノヴァに居を構える二つのクラブが合併して誕生。1979年にクラブを買収し、会長になったマントバーニのビジネス度外視の投資でセリエAにステップアップ。昇格後はマンチーニやヴィアッリといった『WCCF』でもカード化されたレジェンド級の選手が加入し、1990-91シーズンにはスクデットを獲得。90年代後半は経営悪化で降格するが、会長ガッローネの手腕により2000年代には復活。一時は欧州の舞台で戦えるまでのチーム力を手に入れた。

華麗なる都市ジェノアの期待を受けるプロビンツァのカリスマ

2010-11シーズンのサンプドリアは前年のセリエA4位という結果を受けUEFAチャンピオンズリーグに挑戦。イタリア国内、欧州の舞台での飛躍が期待されたが、結果はまさかのセリエBへの降格。最悪の事態を招いた最大の要因は、人的流出。シーズン開幕前には近年のサンプドリア躍進を影から支えたGMのジュゼッペ・マロッタがユベントスへ移籍。さらに冬の移籍市場で攻撃の要であるカッサーノとパッツィーニを放出。とくにカッサーノは会長との口論からの契約解除という、クラブに一銭の得にならない経緯で手放してしまうことになった。攻撃の二枚看板を手放し、結果的に降格してしまったチームで一人気を吐いたのが、2002年から在籍するアンジェロ・パロンボ。選手カードのスタミナ20という数値が示すように、献身的な走りでチームの攻守に貢献。クラブへの忠誠心も高く、イタリア屈指のセンターハーフとして今夏の移籍市場で注目株と目されていたが、サンプドリアに残留。一年での昇格を目指し、セリエBの舞台で奮闘している。そんなパロンボの本作でのスキルは「バックシートロール」。スキル名が特殊なもの（ほかの選手カードで使われていない名称のスキル）だとレアチームスタイルになるケースが多いので、パロンボの戦術も成長させれば独自のチームスタイルに成長するかもしれない。



『WCCF』には二回目の登場となる大型GK。『05-06』にてカード化されたローマ時代と比べると、パワー以外のパラメーターがすべてアップ（パワーは据え置きの18）しており、トータルで7ポイントも総合値が上がっている。スキルは「山のような存在感」。

ジャンルカ・クルチ

Gianluca CURCI



サンプドリアへ所属する前はトッテナム、ハンブルガー、現在はユベントス（現在はフェネルバフチェへレンタル移籍）に在籍するなど、若くして経験豊富なスイス人サイドバック。「危険なアーリークロス」のスキル名から察するに、チームスタイルはおそらくアーリークロス重視だろう。

レト・ツィーグラー

Reto ZIEGLER



冬の移籍でサンプドリアにやってきたベテランFW。ミランの下部組織からキャリアをスタートさせ、カルチョのプロビンツァ（中小クラブ）、プレミアリーグのミドルスブラなど10近いクラブを渡り歩く。スキルはエリア内での仕事に特化したストライカーの彼らしい「勝負師」。

マッシモ・マッカローネ

Massimo MACCARONE

俺たちにWCCFを語らせろ!!

名波シュン　今回はベンフィカ&サンプドリアの紹介です。両チームともにかねてからファンから加入が熱望されていたクラブですが。

たてしゅ　アイマールの復活はアルゼンチンファンならずともうれしいでしょう。早く鬼のキラーパスをゲーム上で見てみたい！

マンモス丸谷　かつてのアイマールは相当な、いわゆる壊れカード。メッシやビジャとの特殊連携も残っていそう。バルサにアイマールinとか流行するかも。

たてしゅ　コエントランは手薄な攻撃的左サイドバックの救世主になれるかも!?　N.ゴメスは前回は黒でしたが今回は白カード。ポルトガル人中心のチームを組むには地味ながらもこれはありがたいですね。

名波シュン　サンプドリアは一見地味ですが。

マンモス丸谷　カッサーノとパッツィーニがいないとかなり地味そうだけど、優良白は多そう。しかし、スタミナ20のパロンボは超使えそう。実際はパスとかもそんなに下手じゃないらしいし。

たてしゅ　クルチの能力が以前よりもスゴイ上がってるし！　早くもU-5デッキの有力レギュラー候補になるのでは？

名波シュン　どちらのチームも古くからの名門だけにATLEの選手も輩出しそう。某海峡の王様とか。

たてしゅ&マンモス丸谷　いや彼引退してないから。



うしじまいい肉

CollaBoRation

USHIJIMA II NIKU

COS-PLAYERS PARK SPECIAL

撮影：[illegible]重政徳
撮影協力：ナツゲーミュージアム

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 3





USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 3

USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 3





USHIJIMA II NIKU
CollaBoRation 3





USHIJIMA II NIKU CollaBoRation 3

うしじまいい肉 Profile

WEBやイベントなどで名を馳せるカリスマコスプレイヤー。
自画撮り写真集「じがどり」で業界に大きな旋風を巻き起こす。

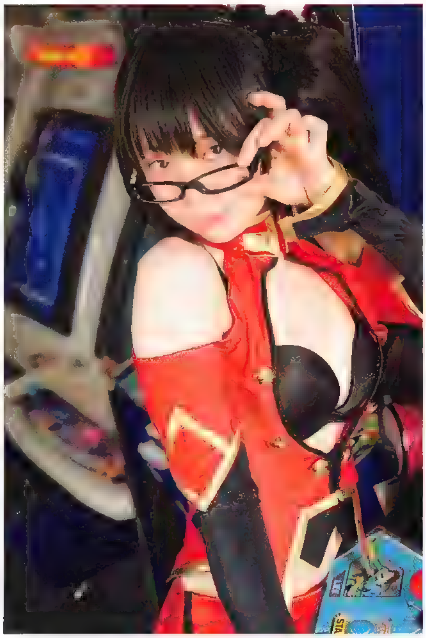
●好きな食べ物
チーズ、肉

●好きな音楽
エレクトロクラッシュ全般、テクノ

●好きな漫画家
いましろたかし、サガノヘルマー、
福満しげゆき、長尾謙一郎

●好きな場所
でっかい公園、動物園、水族館、ディズニーシー

●趣味
読書、ネット、音楽鑑賞、デジカメ



アルカディアノベル第16弾



本誌とファミ通.com内無料小説コーナーとの連動WEBノベルコンテンツ、「アルカディアノベル」!!　もし、手から波動拳が出せたら……。男子ならだれだって夢見るそれをかなえた主人公。【DOLL】って何？　【消去】って……？　格芸クラスに転入し、一躍時の人になった主人公に襲いかかる試練と災難！　ループする世界と登場人物、そして主人公が巻き込まれる非実在的事件の数々に注目!!

本編のあらすじ

「消去」されてしまったヨシ君の思いを胸に、最狂の対戦者、紅色紅也と闘うことを決意する主人公、泉岳寺キョウヘイ。しかし、紅也が操る【DOLL】は育ての親。家族を影からささえ続けた父親を盾に攻撃を仕掛けてくる紅也に対し、使用すると一回で一日寿命が短くなるアオの「禁書」をもって対抗する。それもあり対戦を優勢に進めるキョウヘイだが、彼はそれが寿命を減らす禁断の技であることを知らない。やがて勝利し、キョウヘイはアオの笑みに大団円を感じる。しかし……？

「ふん、しれたこと。oreたちに何の生きる意味がある。ただの闘う道具じゃないか。高い金をもらってその技を磨いたところで、その先に何があるru？　oreたちは、ただの武器だ。じゃなけりゃ、道化師だ。不要な武器は、ヒトを混乱させる。じきに分かるさ。お偉いさんの思惑で闘わされて……。そんな武器は、残らず消してしまえばいい」

だから、ヨシ君を殺したのか？

「殺したんじゃない、消去だよ。まったくすごいシステムだ。まるで究極じゃないか。必殺技を持つものを殺めると、何事もなかったように、一方が残る。それを繰り返せば残るのは、ただ一人だ。世界で唯一の必殺技使いっていうのは、どんなモンなんだろうな。それこそ、「神」なんて言われるんじゃないか。どれだけ殺しても、清廉潔白ってワケさ」

……。

「お前も、そうだ」

……!!

「よかったな。これからお前はoreを殺したことの重みに一生悩まされることだろう。そしてその重みは、だれにも理解されない」

お前なら、どうしたんだ、紅色紅也。

ずっと殺し続けるつもりだったんだろう。

「最後までoreが残って、自分で死ぬさ。それで、必殺技使いはこの世から居なくなる。最後には、「必殺技」の概念すら「消去」される。それが、oreの願いだ」

「それに死ねば、悩まないで済む」

そんな考え方は、悲しい。

「ほっとke。お前もじきに、そう思うようになるさ」

いや、俺は思わないよ。

「？」

何でそう言える？　人殺しのお前が。そういう目で紅也が俺を見る。

だけど……。

「キョウヘイさんには、ボクがいますから」

「!?」

そうだ、俺にはアオさんがいる。

「キョウヘイさんがつらいとき、迷いそうな時、ボクがキョウヘイさんを無償の愛で包みます」

そうだ。そして、俺はアオさんを包む。

それに、アオさんだけじゃない。父さんも居るし、母さんも居る。リョウコだって居る。

家族が居る。

ヨシ君はいないけど、格芸クラスの仲間だって居る。

紅也が、目を見開いて、驚いたような、哀れむような顔を見せる。

「桃ノ木葵衣、か。面白いことを言うものだ。そこの飛び道具君の子供じみた妄想には正直嫌気が指すが、お前の言うことは面白い。なかなか凛としているじゃないka。さすがに、世界の終末を見続けた「事典」さんは言うことが違うね。たいしたモンだ。このreが、尊敬してやるよ」

「ありがとう。おやすみなさい」

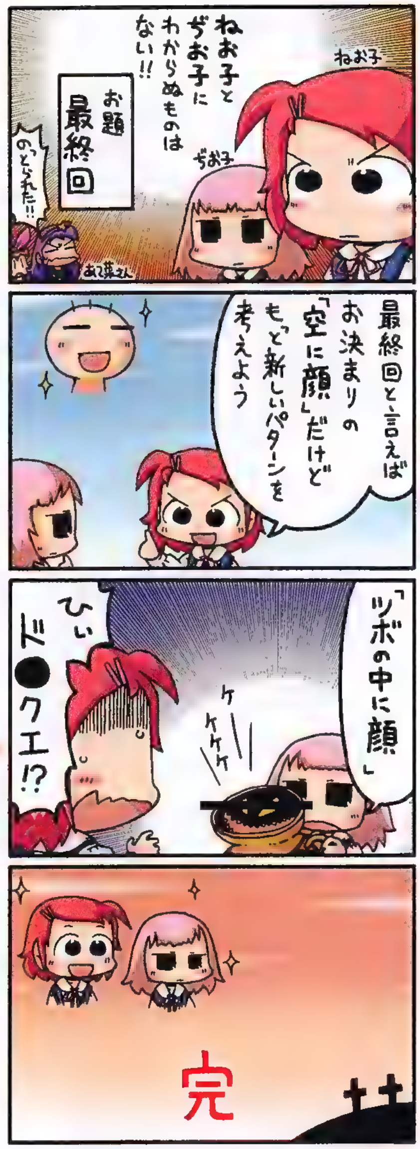
「ああ、オヤスミ。ある意味、お前さんはoreを超越しているな。恐れ入った。SAYONARA」

（本文より抜粋）

著者の戯れ言 1

終了～。と聞いて皆さんどんなゲームミュージックを思い浮かべますか。僕はスペランカーです。こんにちは、名波シュンです。「東京ゲームセンター物語」、「西暦3000年のフットボールゲーム」、「俺は波動拳をあきらめない」、「俺の波動拳が世界を救う」、「闘劇物語」、「震災によせて」、そして「桃ノ木アオの無茶ぶり」とゲームにまつわるさまざまなテーマで一年あまり執筆してきました。

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場



思い返せば毎回、ほかの先生の繊細なイラストの4コマと並べられて「ひい、これは良いさらしものだよぅ!」とビクンビクンしておりました。これがラストビクンだと思うと少し寂しいです。(IKa)



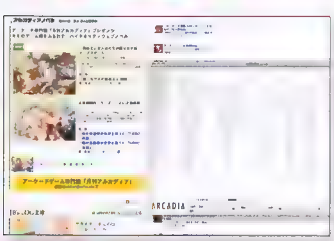
最終回お疲れ様でした。赤ジャージ先生が好きでした。もういっそのこと7色のジャージ戦隊ジャージ先生作っちゃいましょう!(幸宮チノ)



すべて分かっていて行動しているアオさんや紅也君はちょっと切ない存在ですね。そういうわけで最終回は、はっちゃけて貰いました(笑)。完走お疲れ様でした!(八木ゆかり)

突然ですが アルカディアノベル休載のお知らせ……

……と、いうわけで突然ですが十六回に渡り連載してきましたアルカディアノベルは今月にてひとまず休載となります。しかし、「読みやすくて楽しくて面白い」アルカディアノベルはこれで終わりではありません! 来年の春ごろにはパワーアップして帰ってくる予定です! 読者の皆様、ぜひその日をお待ちくださいませ!



アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト
http://www.famitsu.com/novel/#arc にて
毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

※更新日は変更になることがあります。

著者の戯れ言 2

どの作品にも思い入れがあるのですが、桃ノ木アオ、赤ジャージ先生、大野君、ボブ、ヨシ君とそれぞれ個性の違ったキャラクターが躍動したということで、「俺はど」シリーズは特に強いものを感じます。んま、このシリーズはこれから先まだまだ続くんですけど(というか、ほかの作品も未完のものばかりなんですが……!)。それでは皆さん、また合う日まで!(名波シュン)

2011年3月6日、東京・渋谷 ―― 12年ぶりのライブが生んだ一夜の奇跡

あの熱気と興奮が、この1枚に凝縮!

DARIUSBURST Another Chronicle Live in O-EAST -revolt-

Hajime Uchida/Shohei Tsuchiya/Hirokazu Koshio/Katsuhisa Ishikawa/Remi/Tomohisa Furushima
Hideaki Kuroda/Jiro Yoshida/Norihiro Furukawa



※ジャケットデザインは制作中のものです。

ダライアスバースト アナザークロニクル
Live in O-EAST -revolt-

初回限定版:3,990円[税込] 通常版:3,150円[税込]

12年ぶりに東京・渋谷で開催された"ZUNTATA"の単独ライブ。満員の会場を熱くさせたあの感動の一夜が、いまここに蘇る。豪華ゲストを招いて編成された、スペシャルバンドによる『ダライアスバースト アナザークロニクル』サウンドが、たくさんの熱いリクエストに応えて、ライブアルバムに! このライブのためにアレンジされた名曲の数々を堪能してほしい!!

SET LIST 収録曲

01.Good-bye my earth -Live version with Remi-
02.The world of spirit -Live version with Remi-
03.DBAC MIX (1:オチツイタキモチ～2:Baptize Silver Hawk～3:Abyssal Holic～4:蒼々ト散ヲ華韻～5:Abyssal Dependence)
04.DARIUS Classics (1:COIN～2:CHAOS～3:Say Papa～4:Visionnerz＋5:Self～6:G Zero＋7:Adam～8:Fake～9:A Flashing Dual Hawk～10:Boss7)
05.組曲 光導 第一曲 鉄の化石 -Live version-
06.組曲 光導 第三曲 稲妻と剣 -Live version-
07.組曲 光導 第五曲 暴君 -Live version-
08.ENCORE1:Hello 31337 -Live version-
09.ENCORE2:組曲 光導 第六曲 導き -Live version-

初回限定版はライブ映像を収録したスペシャルDVD付き!

DARIUSBURST Another Chronicle Live in O-EAST
2011➡
3.6









2011.10.31 ON SALE!!

enterbrain
発行・発売:株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電話.0570-060-555(代表) エンターブレイン総合サイト http://www.enterbrain.co.jp/

本商品は通販サイト「ebten-エビテン-」専売商品となります。 http://ebten.jp/

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（アクア、銅雀台、ブレイ部）
カイゼルちくわ:P081-084（グレースケール、大瀑布）

ヒタリヒターリと秋の足音が忍び寄る今日このごろ、皆様いかがお過ごしでしょうかなどと問答をするまでもなく投稿でお過ごしなのが、我らアルカディアフロンティアーズなのであった。

今月のACE！



（東京都　豆乃さん）Ⓗ

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラスト投稿コーナーはこちら！ メガネ祭り「眼劇」や「三つ巴バトル」のお知らせも見逃さないでくださせえ。



（大阪府　徹さん）
☆いよいよ稼動の『鉄拳TT2』。
新たな伝説が、また刻まれる！



（広島県　文月裕さん）
☆ワンマンライブから早くも一年。
100円でいつだって会える仲間たち！



（大阪府　muro君）
☆なにかと因縁めいている(!?)二人。
きっとこんなシーンも、あったりなかったり？



（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ運動会を頑張りいろはさん。
なにやら後ろの看板が……ッ!?



（山口県　水縹ロコさん）
Ⓗ右のお方があまりゲセに縁がなくとも気にすんねいっ！（笑）



（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆『ヴァンプハント』女子会～ず結成ズバーム(S.E.)！
会の名称はたった今ノリで決めただけなので、忘れていいだろう。

毎年恒例メガネの祭典

眼劇2011のお知らせ



（千葉県　N・H君）
☆ナイスなタイミングでラブリーな頼子嬢が到着！
こなかじで各自メガネキャラを描いちゃおう！

メガネキャラ投稿大募集

メガネキャラ推しコーナー「グラスマニア」から派生した由緒正しきメガネキャラの祭典が今年もやってきた！　そうです、「眼劇2011」開催のお知らせです！

参加のルールはいたって簡単。あなたがイチオシするメガネキャラを描いて送るだけ！　さらに例年通り、メガネが似合うとアフロヅが勝手に判断したキャラクターにはグラスユニバースの称号が贈られます。募集の受け付けは今月の投稿締め切りまで。熱きグラス愛が溢れる皆様からのご参加を心よりお待ちしております！　メガネビバ！

募集は今月の投稿締切まで

A-Fro回覧板　今月も欄外から、こっそりとお役立ち情報をお伝えさせていただいてしんぜよう(←腰の高さが定まらない)。掲載作品に付いているⒶマークは、アフロヅがグムーとうなったナイスな作品。A-Fro特製図書カードをプレゼントいたします！　また、コメントの頭に付いたⒽマークは投稿者の方がホームページをお持ちになられている証。本誌公式サイトの投稿者リンクから遊びに行けるって寸法DA!　→http://arcadiamagazine.com

おなかペッコリ～ヌにせまる

ハラペコ調査隊 秋

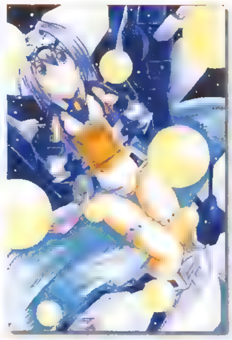
秋。それは問答無用でお腹が減ってしまう季節……なのかー!?　というどうでもよい疑問に、秋めいた投稿イラストから結論を見出す調査隊を結成してみた!



（神奈川県　檜山xiaさん）
Ⓗペルナちゃん焼き芋食べーるの巻！パワー充填完了、元気度マックス全開です!



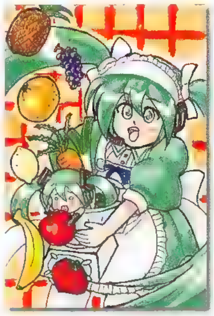
（広島県　温井川天祐さん）
☆犬福はなんでもよく食べる。カレーと乾電池以外ならば。ムシャガツ!



（新潟県　佐倉信士君）
☆たとえ宇宙空間だろうとも、お月見にだんごは必須なのです!



（新潟県　うなばら依吹さん）Ⓐ
☆ハロウィンに乗じてお菓子など食べまくり! イタズラなんぞはそっちのけてくれよう。



（奈良県　てつみん君）
☆のどを潤す、初音みっくすジュースはいかが? 新鮮な野菜と果汁で栄養満点なんだ!ぞっと。



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆こちらの作品は、No.136の「教アテ」での回答を参考にされたとのことですYO!

調査報告

我らペッコリ～ヌ隊の懸命な調査によって浮き彫りになってしまったのは、秋はデフォで腹減り、さらに各種イベントにかこつけては食料を摂取という事実。てなわけで結論は……

みんなハラペコ!

アフロッ Pick Up シーフにはもれなくトーキックを!



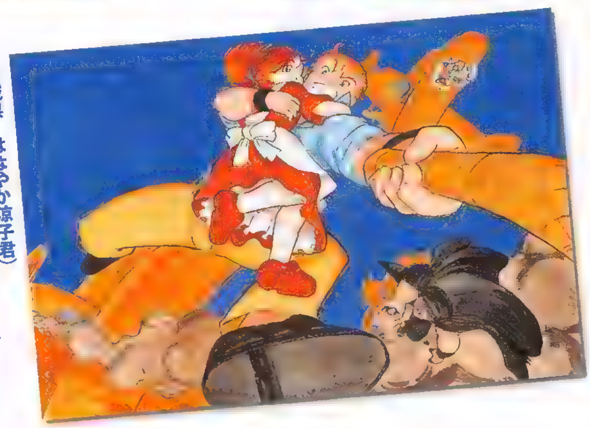
（東京都　シーナ・エマナ君）
☆ファンタジーの世界を舞台としたベルトアクションゲーム、その名も"戦斧"と書いて『ゴールデンアックス』と読む!　主人公は剣と魔法を使いこなす三人からセレクト可能で、イラスト手前から「ティリス=フレア」、「ギリウス=サンダーヘッド」、「アックス=バトラー」。剣の先で敵をチクチクしたり、柄で小突いたりとアクションが多彩だった。中でもティリスの炎の魔法グラフィックは当時としては圧巻で、最大レベルのドラゴン召喚は16ビット全開の大迫力。シュゴー!　敵キャラが騎乗しているドラゴンなどの乗り物を奪うことができ、手っ取り早い攻略方法は奪った乗り物の死守なのでゲセで見つけたら死守してみよう!



（宮城県　リッチー・ロート君）
☆ケセでも"カノジョ"とデートできるのがもはや常識! すっかりと世の中は近未来なんですなあ。

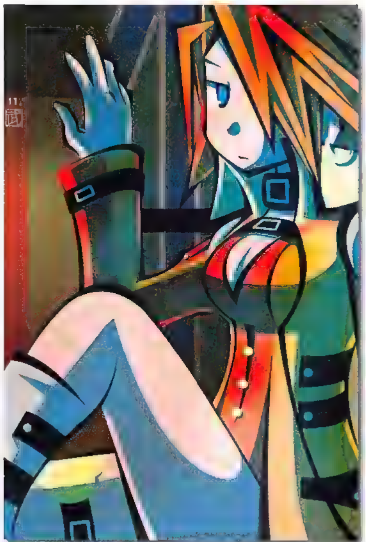


（福島県　KOI君）
☆ああ、これ以上どこへ向かうというのかあて菜さん! とりあえず"えすえぬ家の人々"第1巻発売中、と宣伝してみた(笑)。



（宮城県　はなやか涼子君）
☆見さらせ、1面から「いきなりクライマックス」! アーケード史にさんぜんと輝くクライマックスゲーなのだ。

A-Fro回覧板 現在アフロでは、特製図書カードの新図案バージョンヌを制作中!　気になる絵師はいったいどなたなのかしらん!?　いや待て、新図案ということは図書カードの掲載者全員プレゼントが近いということでは……ッ!? ざわわ……ざわわ……。てなわけで、「なんとしてでも新図書カードが欲しいぜ～」というあなたは油断することなく、アフロへと投稿をしてみるといいことあるかもシ・レーヌ!



（福岡県　武術氏某さん）
☆『サイキックフォース2012』よりレジーナさん。
炎を操る危険人ぶ……いやさ、すごい人だぞ！



（石川県　葉緑隊長君）
☆格ゲー界がほこるイマ旬トンファー娘!?
先輩には負けてられないっちゃ！



（埼玉県　涼風君）
☆神話の国からやって来たみんなのクティーラ様。
さあ、今こそ「かおすこ団」支店営業開始の時！

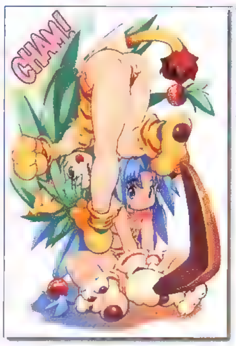
アフロツ Pick Up 狩りたガールの必読書！



（大阪府　ムンク園山さん）
☆この秋の狩りライフをより充実したものに。狩猟をなりわいとした女の子のための狩り専門誌、その最新号の情報が新着したぞ。今月の二大特集は、女性ハンターたちのプライベートも垣間見ることができる人気ランキングTOP10と、今スグ使える1000の狩りテク紹介！　ドノヴァン先生の人気コラムでは、単行本化の続報も!?　お求めはお近くの書店、または狩猟場で。（編注：冗談です。このような本は実際にはありませんのでご注意を！　もちろん「狩らないか？」の単行本も出ません！）



（静岡県　サギリさん）
☆GOLDにきらめく立ち姿、存在感。その微笑が向かった先には、はたして？



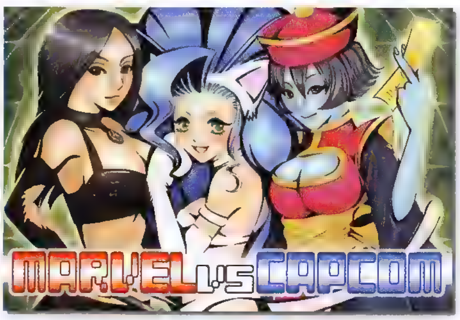
（大阪府　YU☆3君）
☆今月のアフ倫審査対象No.1だったことは言うまでもなかった！



（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆ゲームで明かされたその姿。
なにげにアフ倫チェキリ対象（笑）。



（神奈川県　茶草君）
☆絵から飛び出してきたリスの図。なんとすばらしい、まるで夢のよう！



（愛知県　グリアイ☆リカさん）
☆サイロックかと思いきや実は……。まあ66・6%がアケゲーってことでセーフ（笑）？



（新潟県　葛篭きりやさん）
☆好きな2キャラの誕生日が近かったとは、それだけでもめでたし！

三つ巴バトル種目案募集中!!



（群馬県　レトキザン君）
☆そして"乳vs.尻vs.足"の激しいバトルの余波で、アルカディアはあっさりと発禁されたのであった。ゲホッ。

来年頭の開催へ向け、現在お題を募集中の「三つ巴バトル」。今回はその途中経過をお伝えしていきたい！

"格ゲー vs. 音ゲー vs. 札ゲー"

まずはレベッカ君、赤松セリさんと複数の方からいただいた案。これは激戦となりそげであろうなあ。

"鎧vs.制服vs.着ぐるみ（獣耳、動物キャラでも可）"

こちらは黒坂カヲル君からの案。かなり興味深い組み合わせに、アフロヅもうなったりうならなかったり！

そのほか、三つ巴の一角に**"タンクトップ"**を！　という提案も翔番長の文月裕さんからいただきました。種目案の募集はまだまだ受付中ですので、皆様モソモソっと送ってくだせえ！

A-Fro回覧板　今年もメガネキャラ祭りヒャッハーな「眼劇」の季節が到来。詳細は77ページにあるぺれーぞ！　また、「三つ巴バトル」の企画案も募集中。因縁の組み合わせはモチロン、どーでもいいような案までどんどこさーっとお待ちしております！　ところでNo.136のだれやねんクイズの正解は『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』の"アリス"と"カサンドラ"だったので、正解者は各自ニヤリとしておいてください。

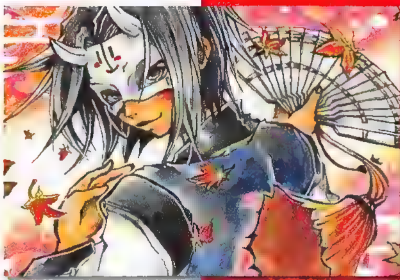
祝! 正式コーナー化

BUONO! AQUAPAZZA

稼働直後から人気急上昇の『AQUAPAZZA』がついに正式個別コーナー化! お気に入りのアクアプラスキャラクターで、ぜひとも誌面をにぎわして下さいね!



(栃木県　シムス君)
☆惜しくもイラストコンテスト締切後に届いてしまった作品! リアンノンは武闘派のイメージが無かっただけに、ゲーム出場はちょっと意外でした?



(愛知県　バクレツ丸さん)
☆原作をプレイされた方は、彼の正体に驚いたのでは? 未プレイの方はゲーム版かアニメ版を見てみよう。



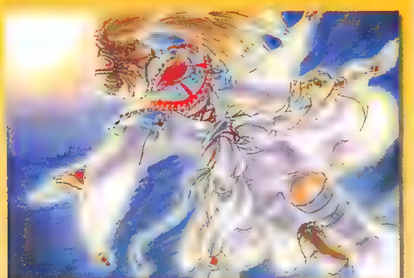
(東京都　よしみ君)
☆ゲームでも存在感抜群の[illegible]く腕っ節の強さも光ってます!

ムックも絶賛発売中!

秋の気配と攻城兵

DB

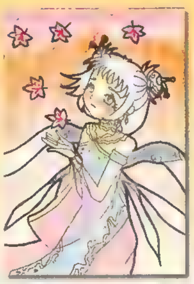
先月告知したpixivとのコラボ企画は参加してくれましたかな? これからも『三国志大戦』シリーズの動向に注目ですぞ。



(福岡県　皐月トミィさん)
☆確かに、司馬一家は夜のイメージが強いかたがたばかり。権謀術数に強いという印象があるからですかな?



(埼玉県　ヨネヌマさん)
Ⓗ三国志大戦シリーズでの名相棒を挙げるなら、このお二人は必ず上位に名前が出るに相違ないですぞ。



(神奈川県　未虎さん)
☆守ってあげたくなるようなはかなさこそ、小蕎殿の最大の強さと言えましょうぞ。

コラボレーションも絶好調!

プレイ部(仮)

バージョンアップをはじめ、『LoV』とのコラボレーションなども大好評! この勢いはまだまだ続く!



(北海道　りじさん)
☆お近づきの印に衣装をとりかえっこ! 実は二人ともともともとニーソ繋がり。



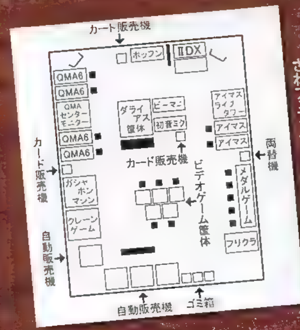
(千葉県　蒼樹さん)
☆ヴァーミリオンの世界に殴り込んでも、頼りになりますラグナ兄さん! 次はだれが来る?



(福井県　もとみちさん)
☆キャラクターたちをかわいくプチキャラアレンジ!
獣兵衛だけあまりイメージが変わってないのは気のせい。

アフロ工芸部 スペシャル

アルカディアNo.135の「猛者通信」で筐体ジオラマの話題を取り扱ったところ、兵庫県のDAC君から自作の"俺ゲーセン"ジオラマの写真が届いたゾ。あまりのクオリティに猛者ごときに載せるのはもったいない! とのことで、A-Froでカラー掲載DA!



これがDAC君がこさえた店内見取り図。こういうのは考えるだけでも楽しいさね、フェフェフェ。



『IIDX』『ポップン』『QMA』などの筐体は、プライズで登場したデスクトップアーケードコレクション。『アイマス筐体』やライブタワー、『QMA』センターモニターなどは公式サイトで配布されてるペーパークラフトだ。



ダライアス筐体、両替機、自販機などのペーパークラフトはネットで有志の方が公開しているもの。VIWLIX筐体などはDAC君のお手製だ。エアロシティ筐体はおなじみアルカディアの付録(笑)。



カプセルベンダー機やスロット機などはカプセルトイや食玩で調達、椅子は100均ショップで買った家具脚キャップなどを応用されているとか。この芸の細かさに敬意を表して、図書カードをプレゼントしちゃうぞう。

A-Fro回覧板　先月から募集中の、キャラクターに要素を足してイラストと作る「きまぐれチョイ足し道」ですが、今回のお題は"青春"! 元となるキャラクターは何でもオッケーなので、チョイ足し要素を組み入れて、作品を完成させて下さい! なお、チョイ足し用のお題も募集しているので、ハガキのウラやアンケートハガキのすみにでも書いておいて頂けると助かります!

アフログレースケール。

秋は超高速で過ぎ去る季節、秋の風流はまさに風の如し。それはさておき秋冬の新作ラッシュ＆AMショーでの電撃発表にワクドキしてやまないアーケードゲーマーな諸兄が集まる、モノクロ通常投稿の憩いの場。それが当方、「アフログレースケール。」だという話なのですよ皆さん。



（東京都　東京都君）



（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆続々増えていく楽しい（多分）仲間！ 単行本アンケートハガキでも新キャラ募集中です！

いざ、戦いの渦へ！『アクパ』大会奮戦記

7月24日。この日、私は確固たる決意を胸に電車に揺られていた。向かう先は高田馬場のゲームセンター・ミカド。この日開催される、『アクアパッツァ』の『闘劇』店舗予選に参加するためだ。

エントリーまでの時間、野試合で体を温めようとするも、店内にはほとんどがSクラス以上の猛者ばかり。10戦ぐらい対戦したが、そこでは1勝しかできなかった。

エントリーを済ませ、極度の緊張に包まれながら、その時を待つ。あまりの緊張から、間違えてキャラ選択でこのみを選んでしまい、プレイ記録を愛佳オンリーのカードにしようとする計画が頓挫したりと、生きた心地がしなかった。

そして、予選開始。結論から言うと、初戦敗退。

悔しかった。負けたことに対してではない。緊張という魔物は思いのほか強敵だったようで、いつもの動きがまったくできていなかった。パートナーの由真なんて、はたして呼んだだろうか。少なくとも、自分は記憶に無い。

優勝者が決定したのを見届けるのもそこそこに、私はすぐさま秋葉原のゲーセンへと向かった。

私は格闘ゲームは勝てなくても、楽しければいいというスタンスだったが、強くなりたいとここまで思ったのはこの日が初めてかも知れない。

少なくとも、自分を乗り越えられるくらいには。そんな気持ちにさせられた一日でした。

（埼玉県　AC30号君）

☆格ゲーは冗談でも比喩でもなんでもなく、負けた数、悔しい思いをした数だけ強くなれるゲームジャンルです。猛者の輪に自ら飛び込み、ボコボコにされてこそ見える高みというものがあります。皆さんもAC30号君の勇姿に続き、ぜひ大会などのイベントにチャレンジしてみてください。これまでとはまた違ったゲームの魅力が見えてくるはず！

大会参加リポートや観戦感想などの文章投稿は、随時大歓迎ですぞ！



（静岡県　小鳥遊みどろさん）
Ⓗあみだで広がる新コーナーの気配!? ちなみにみどろさんはKKに当たったそうで。



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆こちらはコートを脱いだ『式神の城』のニーギ嬢！　インナーのベルト類などが、かなり凝ってるんですよね～。

A-Froの疑問はここで聞く

教えてアフロディーテ

投稿に関する質問にアフロヅが、そしてその5億倍は頼りになる投稿者の皆さんが答えてくれるのが当コーナー。質問＆解答は常に募集中です！

答　どんな時にネタを思いつく？

（福岡県　赤松セリさん）

自分はいつもと違うことをした時に、ネタを思いつきます。

たとえば日帰り温泉に行くとか、デパートや本屋巡りなんかをした帰りに、「ふと」思いつきます。月に1回くらいのペースでやるといいかと。普段、アルカディアや設定集などを読んでおくのも欠かせません。

（長野県　LEG君）

☆今回特に多かったのが、こちらの「普段と違うことをやった時」という回答。リフレッシュした時にこそ、ネタは降りてくるのですかな～。

風呂に入っているとき、仕事してるとき、布団に入って眠りにつく直前……など、いずれもすぐにメモれないときに浮かびます。

なので思いついたら可能な限り頭の中でくり返し再生（？）してしっかりと記憶に焼き付けて、あとでメモったりします。

（神奈川県　黒坂カヲル君）

☆たしかに、メモれない環境で思いつくことが多い気が……。なぜ!?

ネタは基本的にムリには考えず、思いつくのを自然体で待ちます。ただ、いつも心掛けているのは、絵を描く時は人物などの個性や魅力を最大限に表現すること！　描いてる途中でもっと面白くできると思えば、何度でもリテイクします。

（愛知県　御影道行君）

☆時には待つことも大事。納得いくまで作りこむのもまた、ネタを生かす大事な手法なのです！

僕はスクーター（あるいは自転車）で田舎道を走っているとき、よくネタが浮かんできまして、それを家に帰ってまとめて描いています。実際、餓狼マンのネタのいくつかも、そうやって出来ました。

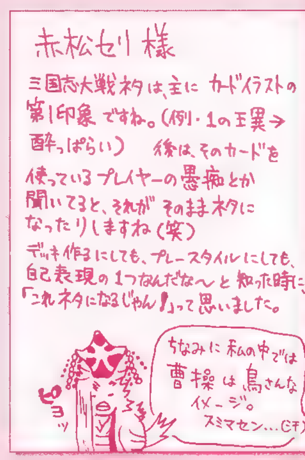
（熊本県　オドマシラン君）

☆あのネタの数々は、田舎道から生まれていたのですな。餓狼マン作家を目指すなら、田舎道を爆☆走だ！

問　作業中にかけるBGMは？

（福岡県　赤松セリさん）

こちらは今回皆さんにご回答いただいた質問と同じく、赤松さんからいただいた質問です。普段聞いている曲の曲名やジャンル、こんなネタを描くときにはこの曲！　などなど、あなたの作業曲をお教え下さい！



（東京都　かのこさん）
☆ゲームやゲームカードがまずありき！ ネタを探すためにも、レッツ・ゲーセン!!

ちなみに赤松さんご自身は、ゲームサントラのコーラスが入っている曲がお気に入りとか。たまにネタの邪神が降りてくるそうです（笑）。

A・Fro回覧板　今回の「教えてアフロディーテ」ではかなりの数の回答をいただきまして、すべて掲載したいところでしたが、同じ意見のものの中から代表回答を掲載させていただく形にさせていただきました。また、今回別途「アナログとCGの投稿の比率は？」との質問もありましたのでここでお答えをば！　モノクロイラストは9割近くがアナログ、カラーは3割CG、7割アナログといった感じですよ～。



(千葉県　前川泉さん) Ⓐ
☆『アクバ』のこのみ嬢が春麗コス!?
フフ、もう普通の女の子には戻れまい。



(東京都　TOKA君)
☆クティーラ様から至高の出汁がッ!?
とりあえず、アクも出まくりそうな予感。

音ゲーならでは!?究極のライブ体感!

7月17日、新潟ロッツにて開催されたロックフェスにて、ギタドラ提供曲「LAST TRAIN」でもおなじみのパンクバンド、Knotlampの生ライブを見てきました!!

「LAST TRAIN」はもちろんのこと、終始盛り上がりまくりのアッパーチューンの連発で、モッシュ＆ダイブの連発でした！　オイラもダイブをしようと試みましたが、未遂に終わりました（笑）。

ちなみにフェスには「My First Kiss」や「Can't Help Falling In Love」でおなじみのHi-STANDARDの難波章浩さんのライブもありました！　まさにこれぞ『ギタドラ』！　といったROCKなライブでした。

こういう楽しみ方ができるのも、『ギタドラ』の醍醐味の一つではないでしょうか……？

（新潟県　コンポジ君）

☆音ゲーは譜面のみならず、その楽曲そのものも魅力的！　曲をヘビーローテで聴くのもいいですが、生音を聴きに行くのもまた格別だったようで……グギギうらやましい。これもまた音ゲーの楽しみ方の一つかと！

ダイナマイ降臨!?意外な単語つながり

今年5月から、毎日新聞日曜版別刷「日曜くらぶ」にて、作家の重松清先生が『獅子王』という小説を連載なさっています。

タイトルからも特定のキャラクター名がピンとくる人も多いでしょうが、実際読んでいて、どうしても「あの」人が思い浮かんでしまう内容なのですが……。9月号あたりに、コレをネタにした投稿が載るかなーと思いきや、皆無だったのでついペンを執ってしまいました。

もし読者（投稿者）の皆さんの中でご存知の方がいるなら食いつかないはずがないと思ったのですが……まさか大人の事情とかそういうヤツで、掲載不可能なんでしょうか？　それとも10月号あたりで同ネタ多数になってるんでしょうか!?

今後を楽しみに待ってます（笑）。

（千葉県　遊佐ヒロコさん）

☆な、何!?　僕らの獅子王様（無論マックスの兄の方）がそんなところに……!?　と慌てて拝読いたしましたところ、『獅子王』は私塾でサバイバル訓練を通じて若者を厳しく鍛え上げんとした塾長と、その私塾出身者の物語でした。そこで獣神武闘会を連想してしまうのが、我らアーケーダーの罪深いところです（汗）。

アケゲーの単語つながりで別ジャンルの作品を見てみると、時折このような偶然の一致などもあって面白いものですぞ。ぜひご挑戦あれ！

袋とじ＆あの人が!?No.136大反響

No.136の袋とじを開けるところを、妻がジト目で見ていた……。

い、いや違う！　エロくない……（ちょっとセクシーだが）いやいや待て、これはアーケードゲーム誌だ！

ん？　昔にも似たような光景があったような。

ああ、アルカディアよ。どこへ行く……？

（神奈川県　うわん君）

☆本誌初の袋とじ企画ということで、うしじまいい肉女史のグラビアには数多くの反響をいただきました！　突発企画で上記のような悲劇も起こったようですが（ぇ）、ご好評をいただいているようで何より何より。

うしじまいい肉さんの袋とじ効果で、No.136号の売り上げがどこまで伸びたのか気になる今日このごろ。　（北海道　A.君）

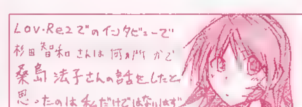
☆店舗によっては速攻で売り切れた場所も多数だったとの話ですが……ま、まさか袋とじの時代が来る!?

さて、続いてはこちらも大反響だった、杉田智和さんインタビューへの感想です。

その昔、ゲーメストでは声優（置鮎龍太郎さんほか）のコラムが連載されていましたよね？　アルカディアでは杉田智和さんでやるしか！

（石川県　二代目SB1号君）

☆氏のゲーム愛が溢れるインタビューの内容で即座にファンになったという方が多発する中、こんな先を見据えたご意見も!?　確かに読んでみたい……。田渕ヘルシー氏の原稿料削って、予算組みましょう（鬼）。



(新潟県　スイートよりハートキャッチ・佐倉信士君)
☆フフ、そいつぁ公然の秘密なのだぜ。



(広島県　温井川天祐さん)
☆記念になれたなら何よりデース。

突発お試し新コーナー!? 俺闘劇

「俺ルール」種目で、プチ大会を考えたり開催してみたりしてみるという実験的コーナーがこの「俺闘劇」。A-Froツイッターとの連動など、いろいろ試みつつ不意に発・進ッツ!!

『闘劇』本選や、猛者通信でおなじみの裏闘劇の開催を待ちきれないというアナタ。ならば自分で裏闘劇種目を企画すればよし！　というワケで当「俺闘劇」では、格ゲーのみならずシューティングや音ゲーなど、ジャンルを問わずゲーセンのゲームを使ったユニークかつお手軽な対戦ルールの投稿を募集します！

特定のゲームで対戦する際のキャラや使用システムの縛りや、一人でプレイする際に共通のルールを設けることでスコアランキングのように競い合えるルールなど、一味違う「対戦」「大会」要素でゲームに新鮮さを出してみてください！　また、実際にそのルールにアフロヅが挑んだり、そのルールでのプチ大会の日時を指定すれば、アフロヅがそこに参上するかも!?　その際にはTwitterのA-Froアカウントと連動し、その模様を実況する予定です。

実際に去る8/28（日）に、テスト企画のTwitter実況を行ないまして、『キカイオー』や『ファイティングレイヤー』から、最後はなぜか『ドラゴンブレイズ』二人同時プレイ生存戦略対決になるという謎の流れとなりました。このようにフリーダムな感じですので、思いついたらぜひお気軽にご投稿ください！　無論、Twitterでの公式ハッシュタグを付けての投稿も大歓迎です！

A-Froツイッター　アカウント
@arcadia_afro
公式ハッシュタグ
#afro_arcadia

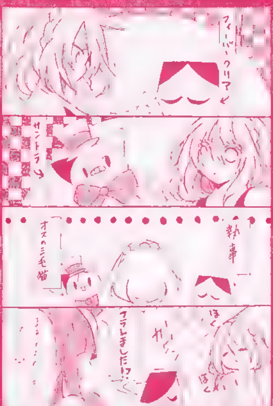


(東京都　QQQ君)
☆俺とお前でいざ、ダブルスモード!!
ペアでは楽しさ＆誤答の緊張感（ぇ）も二乗!?

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください　締め切り日は「必着」です
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

アルカディア大瀑布

大瀑布じゃなくて大[illegible]のように[illegible]上、と[illegible]聞かされて育ったという大ウソはさておき、モノクロ投稿のネタ系投稿を扱う後半の部、それが当方「大幕府」なのです。……あえて言い直したりはしない。



([illegible] 桜井ハズキさん)

A-Fro漫画道場

一人はマンガのために、みんなはマンガのために！ そんな団結もあったとかないとかで、今日も当方ではアーケードゲームのオモロマンガ投稿を紹介する流れ。



(長野県　LEG君)
☆今月もギンドリは燃え太郎！ でもウソはいかんぞ高槻君。



(大阪府　せのお東君)
☆たしかに昔はシンプルでした……。さらに10年後のビックリ度にも期待！



(千葉県　Wacバムを待ち続ける@おまめさん)
☆本当に病んだと言わざるを得ぬ超展開。泣くな士郎、にゃんこに罪はないのッ!!

ラ・餓狼マン

ノリでえらい長期連載となっている、僕らのヒーロー的な当コーナー。悪は許るさーん!!

最強の敵出現!! 次回どうなる!?



(熊本県　オドマシラン君)
☆ラ・餓狼マンの前に立ちふさがる、今度こそ最強の敵……か!? そしてひそかに、男の背中初公開の巻

キョーダイ部から帝王合体爆誕!!



(千葉県　ひよこさん)
☆こ、この荒ぶる兄弟のポーズはできる証！ そこ、秘伝書とは何だったのかとか言わない。

敵か味方か地獄の軍人！



(広島県　森本マイヤー君)
☆某パワーの数字やテーマ曲で、モチーフがモロバレな軍人ズであった。

アフロ いきなり大盛況 川柳怪

お題に沿ってるっぽい川柳を募集という漠然とした主旨ながら、初回から多数の作品をいただきました当方。今回募集したお題は「秋のシャドルー」！ なんとなく風流チックなふわりとOKな、自由過ぎる川柳空間がはーじまーるよぉー。

秋ヲァー
　隣はアパカ　とょーぶるぉあ

(群馬県　NAGA君)

～寸評～
四天王の各員の特徴を、視覚ではなく聴覚の面から川柳にするという野心作ですね。秋、隣はシャドルー四天王という非日常の風景を、サイコクラッシャーばりの力押しでまとめてくださいました。

タイフーン
　秋空へ飛ぶ　T・ホーク

(東京都　TOKA君)

～寸評～
んんんー!! と秋の夕暮れの空をバックに宙を舞うT・ホークの雄姿が、目を閉じると浮かんでくるかのようですね。シャドルーどこ行ったとかいう意見への粛正は、弱タイフーン程度で結構です。

秋刀魚焼く
　火力は弱の　ヨガフレイム

(栃木県　@kira君)

～寸評～
こちらもシャドルーどこ行った系ですが、秋の味覚の代表格・秋刀魚を弱ヨガでじっくり焼き上げる光景が鮮明に浮かんで白メシが欲しくなり、シャドルーはどうでもよくなります。孔明の罠です。

四天王
　だれが彼等を　そう呼んだ？

(大阪府　作左君)

～寸評～
今さらながら、そういやシャドルー四天王ってだれ発の呼称なんだという疑問が湧き上がる川柳です。そもそも四天王というなら全員同格扱いでしょうに、なぜベガ様だけ偉いのかと。悶々しますね。

グローブが
　栗拾いの時　役に立つ

(栃木県　てんぷらそば君) Ⓐ

～寸評～
今回、審査員全員が思わずため息を漏らした傑作がこちらです。秋、シャドルー、いずれの語も使わずにおきながら、見事にそれらを体現し、読んだ者にヲアーと叫びつつ栗を拾うバイソン、栗の木にダッシュストレートをかますバイソンなどを自然と連想させる名作です。図書カードを進呈！

今回募集のお題

メガクラッシュ

今回募集させていただく川柳のお題は、上記の通り「メガクラッシュ」！ メガクラッシュという単語か直接入っていなくても、それっぽい感じの5・7・5になっていれば大丈夫っぽいです。皆様からの川柳、お待ちしております！

A・Fro回覧板 【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本！ ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】 カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。 推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。 セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

いきなり祭りじゃ！

ゲルエロス村

先月から投稿が少し増え、廃村の危機を脱した当「ヱ村」。この勢いのまま、倫理規定だけはしっかり守った桃色ヘヴン復興にその手が届く……のかッッ!?



（大阪府　作左君）
☆間違いなく使用後死滅するわッ!!
だが、それでも悔い無(以下折檻)



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆不思議な薬で、容子さんはりのバデーに!?
薬子ちゃん……恐ろしい子ッ

次の痛筐体企画!?



（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆伝説のちちくらべチェーンだと!?
田渕師匠、次の痛筐体企画はコレで



（愛媛県　煮モノ君）
☆祝！ＰＳ３で『ダンシングアイ』配信！
まさか現代に「女体にサル」が復活とは……



（青森県　五森セキさん）
☆実は言いづらい名前な LoVII 呪術師さん。
激戦の痕跡に、気品とエロスか漂うッ!

ヱ村に負けじと展開中

ブリセル大作戦

男キャラを女性化する前代未聞の試みを続ける当方、ヱ村に押され気味ですが……まだ行けるでブリス!



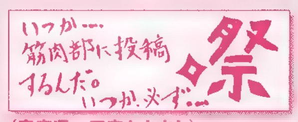
（埼玉県　紅焉さん）
☆露出度補正も見事な姉さん化。
こちらもぜひ『LoV』参戦をーッ!!

今月の!

リビドーグラフ



今月は突如のヱ村大躍進に加え、ひそかに筋肉部への応援投稿も!? ブリセル大作戦は、まさかの筋肉部に押されるという形になりつつありますか、今後の勢力図やいかに!?



（青森県　五森セキさん）
☆早くも心強い応援が！　祭近し?

MM解決ターボ

アンケートハガキ自由欄のオモロ要素を抽出しお届けするこのコーナー、今回は「グレスケ」では掲載できなかったダークサイドムーンなNo.136への反響の声を紹介なんだぞーっと

表紙を見て、うっかり「肉袋とじや」とか読んでしまうとヤバイげです。（茨城県　妖怪出魂君）
[illegible]

袋とじかいと思ってすぐ[illegible]た。（山形県　ニスモ兄さん）
[illegible]

次号の目とは、[illegible]さんで、うしし[illegible]れない。
（福井県　ラジアンリスナーさん）
[illegible]

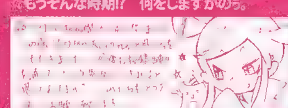
サタンクロスが[illegible]マンになって復活して欲しいです。
（佐賀県　[illegible]）
[illegible]



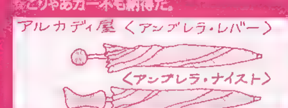
↑（愛知県　[illegible]君）
☆もうそんな時期!?　何をしますかのぅ。



↑（奈良県　てつみん君）
☆こりゃあガー不も納得だ。



↑（新潟県　[illegible]さん）
☆ぜひ今後もさらなるご活躍をはッ!



↑（神奈川県　ken君）
☆誘導弾がバリバリ出そうな予感。



↑（広島県　お茶さん）
[illegible]



↑（神奈川県　[illegible]）
[illegible]

Shake The アフロッヅ

ちくわ　ついにこの日を迎えたわウラー!!
げっつ☆　なんですか皇帝、その荒ぶり様は!?
ケソ　最近Twitter民なちくわ君のこと、「俺闘劇」の連動企画に丹田エンジンが震えるのだろうNE。
ちくわ　『眼劇』ともども、ぜひご投稿＆ご参加をば! 新図書カードも間もなく登場ですしな!
ケソ　ナイスな大会ルールが集まったら、どこかで大規模な裏闘劇を開催できたらステキかもネー。
ちくわ　はっはっは、予算は無いからゲツリ坊の原稿料を差っ引いて使うことになりますかなぁ。
げっつ☆　グムー!?　ならば前々から要望のあったA-Fro同人誌を作り、その売り上げで開催を!
編集ヤエ　同人誌作る前に本誌の締切守れーぃ!!
アフロッヅ　わ、ワレニカゴー!! (回復&逃走)

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**10月17日(月)必着!**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 二周目



連載第17回

調整ラブ。

業界内でも意外な反響が!?　大好評のトライアングル・サービス藤野社長による超実践的ゲーム講座、今月は「架空のシューティングゲーム企画を考えて、シューティングゲームを作る」シリーズの第3回目です。ベテランプレイヤーと初心者が共存できるゲームの仕様とは？　ミスをするほどパワーアップするというアイデアをより具体的に、現実的にじっくり詰めていきます。

そうだ、シューティングゲームを作ろうじゃないか! [仕様その2]

前回は仕様の大まかな概要を決めました。今回はプレイヤーがミスをするほど、パワーアップするシューティングゲームを試作する準備編です。具体的に考察を進めていくとしましょう。

■ミスをした場合の処理をどうするか

[1]：自機ショットをパワーアップさせる
[2]：自動的に敵を攻撃する味方機をたくさん出現させる
[3]：[1]と[2]の組み合わせ



左はこれまでの案を整理してみたものです。

このように自機が極端に強くなったとします。その場合、通常時と同じように敵を出現させても画面上に出た瞬間に倒してしまい、画面上に壊せる物体が少なくなって大量の敵をどんどん倒すそう快感が無くなりそうです。なので、「自機がパワーアップしたときは敵の出現を早くする」仕組みを盛り込むべきだと考えます。同じ敵でも、登場時のスピードを上げる工夫が必要になりそうです。スピードに変化を付けるとして、どの程度変化させればいいのかは試してみないことには分かりません。

プログラム的には「2倍」や「4倍」といった整数倍をベースにしてスピードを調整するのは簡単に対応できますが、「1.2倍」や「0.75倍」といった微妙な変化をさせるには元からそういった仕様に応じた作り方をしていなければなりません。あいにく当社で作っているゲームはそのような作り方をしてません。しかし、今後、ほかのゲームを試作する時に役に立ちそうなのでそういったシステムも実装してみたいと思います。

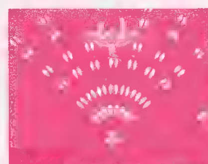
■他の方法も試してみたい

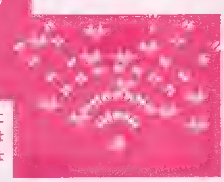
●ミスをすると自機が巨大化する

自機のサイズを大きく、敵のサイズを小さくして自機が有利な状況を演出する、自機のサイズを大きく見せるのではなく、自機以外の要素、敵や背景等を小さくすることによりゲームのスケール感を変更する。巨大化ではなく敵の活動がゆっくりに見えてしまうよう、自機以外の要素をミクロ化したスケール感も試してみたい。

人間から見たら、象はゆっくり動作しているように見える。逆に象から見ると人間は速く見える。動物の時間の感じ方は体の大きさに応じて変化する。その仕組みをうまく取り入れたい。

通常スケール（左）
自機が巨大化（下）





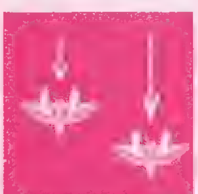
敵が小さくなった分、画面上にたくさん配置するとそう快感は増す気がするが、迫力が無くなるかもしれない。

【「仕様その2」思案のまとめ】

プレイヤーがミスをするほどパワーアップするシューティングゲームを作るにあたって、パワーアップに応じて敵のスピードや大きさを変更できるような仕組みを盛り込む必要性が見えてきました。

【参考1】移動速度を変えると軌跡が変わる場合がある

敵の速度を調整する際は、単純に倍率を調整すればいい、とはいえないケースもあります。速度だけでなく、動きにも影響を与えることもあるからです。



直線的な軌跡の場合、移動速度を変化させても同じ軌跡を描く。



曲線的な軌跡の場合、移動速度の変化によって軌跡が変わる場合がある。

【参考2】当社ゲームの敵キャラを動かす主な方法

[A モーション再生]

3DCGツールで作成したデータを利用。宙返りなどの複雑な動きを視覚的に捉えながら制作できるのが利点です。『トライジール』Stage3の大きな戦艦の動きはこの方法。

[B テーブル記述]

指定角度で何フレーム動くかを記述した配列を使用。曲がった道を絵の通りに進むといった細かい動きが指定できる。

[C 移動エリア指定]

移動範囲と移動速度を指定すると、その中をいい感じでオブジェクトが動く。設定する項目が極端に少なく済み、作る手間が大きく省けるのが利点。当社のゲーム『-0』を1～2週間という短時間で製作できたのは、この方法を有効活用しているため。

[D プログラムで直接動きを生成]

直線的に動く、サインカーブを使用してゆらゆら動く、特定の座標を目指して動く、自機の位置を見て動くなど、さまざまな軌跡を作れるのが利点。





上は[A]、右は[B]のイメージ。実際にはそれぞれの方法を組み合わせたりしています。[A]と[C]はスピード調整に簡単に対応可能ですが、ほかの方法はスピード調整に対応させることを意識して作らなくてはなりません。

次回予告　「ミスをするほどパワーアップ」するシューティングゲーム企画は、少しずつゲームらしくなってきました。しかし、藤野社長曰く「ゲームは作ってみるまで分からない」。確かにゲームの「面白い」、「つまらない」は体験して初めて分かること。簡単なサンプルを作成して検証してみます。というわけで次号は「とりあえず作ってみた」編をお届けする予定です。ご期待ください！（編集部）

ウメハラコラム

ウメハラが闘う『スパⅣ AE』の、新バージョン『Ver.2012』が発表された。大幅なキャラクター調整が施されるとあって、戦況は一新されることは必至。さっそく『Ver.2012』に関しての質問が届いたぞ。



●今月の質問●

『Ver.2012』はどんなゲームであってほしい？

（質問者 かいさん）

ウメハラ

……のタイトル……界の「カリ……の鮮やかなプレイスタ……と多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約、プロゲーマーとして活躍中。

モリカワ

「西日暮里……ス」の店長。自身も格……来の友人。主な戦績は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』（個人戦）ベスト8、ULTIMATE ZER……7回……

『Ver.2012』の（ロケテ版）仕様で最も話題になっているのが「ユン・ヤンの弱体化調整」
ウメハラは、今回の調整について、どう思うのか？　話は調整のみならず、理想の仕様へと及ぶ。

「飛び道具無しの組み合わせは面白くない！」弾キャラの強化に期待したい

ついに『スパⅣ AE Ver.2012』が発表されましたね。最終的にはさらに調整されるとはいえ、変更点が発表されてロケテも行なわれましたが、この調整にどう感じましたか？

『Ver.2012』がどういうゲームであってほしいか？　ウメハラさんが「期待すること」を教えてください。

（群馬県　かいさん）

モリカワ（以下、モ）：まだ最終調整ではないから現時点で発表になった調整（編注：Alpha版での調整）について語るとしましょうか。

ウメハラ（以下、ウ）：そうですね。分かりました。

モ：まず最初に目に付くのはユン・ヤンの弱体化だと思うんだけど、ウメハラの感想は？

ウ：やり過ぎだよね（笑）。あれじゃキャラ削除と変わらん（笑）。

モ：俺もあの調整は極端だと思ったなー。ウメハラはどういう調整がいいと思う？

ウ：弱体化させるのは当然。でも、新しく追加されたばかりのキャラをあそこまで弱くするのはいろいろと問題があるよね。

モ：というと？

ウ：基本的に『ストⅣ』シリーズは地上戦がメインだから、空中戦がメインのゲームしかプレイしてない人たちには手が出しづらいゲームだったんだよ。そこに新キャラで空中から攻められるキャラが出てきたことで今まで目立てなかったプレイヤーが目立つようになったし、新規のプレイヤーを取り込むこともできたわけだ。

モ：なるほど。あそこまで極端な調整だと、ユン・ヤンが居たおかげでプレイしてた人たちが行き場を失うと。

ウ：そういうこと。それに日本はアーケードの先行稼働があったから十分遊べたけど、海外のプレイヤーは悲惨だよね。ユン・ヤン練習し始めたばかりなのに「調整版はユン・ヤンが居なくなります」って言われたようなもんだからね（笑）。

モ：それほど遊んだわけでもないのに大幅に弱体化されると知らされたらなー。海外は悲惨だね（笑）。調整版が出るまでやる気失うよなー。でも、現状のユン・ヤンが強すぎるのは間違い無い。じゃあウメハラはどう調整するのがいいと思うの？

ウ：俺だったら火力を下げるか体力を減らすっていう調整にするね。 操作性を変えるのはプレイヤーのモチベーションを下げるだけだよ。

モ：もしユン・ヤンが闘えるキャラになったら使うの？

ウ：絶対使わないよ（笑）。誤解が無いように言っておくけど俺自身はユン・ヤンみたいなキャラは居ない方が都合いいからね。地上戦や弾打ちのスキルが役に立たたねーんだからさ（笑）。

モ：ごもっともで（笑）。じゃあ、リュウの強化には期待してるんだ？

ウ：リュウに限らず弾キャラの強化には期待してるよ。その方が面白いからね。

モ：俺も飛び道具の駆け引きが好きだけど、何が面白いかは人によるでしょ。

ウ：いや、さすがにリュウ同キャラ（対戦）よりE.本田同キャラの方が面白いってやつは居ないだろ（笑）。基本的に2D格ゲーはお互いに飛び道具が無い組み合わせは面白くないように出来てるんだよ。

モ：なかなか刺激的な言葉が出てきましたね。それでいいんです。ボクたちはそういうのが聞きたいんです。

ウ：そうですか（笑）。まあ理由を説明すると、まずお互い攻める意味が無いでしょ。だって離れてたら技くらわないんだから。

モ：確かに飛び道具が無いキャラ同士の対戦の場合、相手に攻める意思が無いとゲームとして成立しない組み合わせがたくさんあるよね。

ウ：でしょ？　単純につまらないよね。でも飛び道具があれば、飛び道具を持っていないキャラや飛び道具の性能で劣るキャラは攻めなきゃいけなくなる。この○○しなきゃいけないってのはゲームを面白くする上で欠かせない要素なんだけど、ガード崩しが弱い2D格ゲーにおいては飛び道具しか相手を縛るものが無いんだよね。だから飛び道具が無い組み合わせは面白くなりようがないってわけ。まあ、幸運にもユンは攻めが異常に強いキャラだったから不毛な対戦になるのは避けられたけどね。

モ：飛び道具による初手が、お互いの基本的な動きを決めるわけですね。崩しが弱いということは、攻めるより対応する方が簡単で確率が高いわけで、お互いずっと待ってるゲームなんて面白いわけが無いよね。でも、飛び道具を強くしたら飛び道具を持たないキャラを使ってる人から不満が出て、結局同じことになるんじゃないかという意見もありそうだよね。

飛び道具前提の対戦と新規ユーザー取り込みのジレンマ

ウ：「飛び道具キャラを強くしろ」って言ってるんじゃないよ。飛び道具そのものを強くしろってこと。当然、飛び道具を強くしたらそのほかの性能は下げなきゃいけない。そうすれば飛び道具を持たないキャラが接近したときに、圧倒的有利になってメリハリが出るでしょ。

モ：ストレスと開放のバランスですね。ひとことて「飛び道具」を強くするといってもいろんな方向性が考えられそうだけど、例えば威力を上げたり硬直を減らすってこと？

ウ：いや、それは強くし過ぎだと思うけど、今の『ストⅣ』シリーズの飛び道具は「後出し」に弱すぎるから、それを改善しないことには飛び道具に意味を持たせるのは難しいね。

モ：「後出し」っていうのは弾抜けの技やセービングの事だよね？

ウ：そう。飛び道具を持たないキャラが、飛び道具を持つキャラ相手に待つってのはおかしいよ。極端な話、見

てから可能なセビや弾抜けが無くなるなら飛び道具の威力は今の半分でもいいんじゃない？

モ：確かにその方が健全な対戦内容になりそうだよなー。自分から動いていくことがリスキーで対応するのが簡単だったら、当然お互い固まって動かなくなる。動くにしてもセットプレイへの起点になる技を狙うだけみたいな。そんなのは見る方もやる方もつまんないもんね。

ウ：飛び道具を弱くするっていうのは昔のゲームで失敗したイメージが強いからだと思うんだけどね。

モ：昔っていうと、いつごろ？

ウ：初代『ストⅡ』から『スパⅡ』までは飛び道具キャラが猛威をふるってた。『スパⅡX』になって飛び道具を持っていないキャラが強くなったけど、飛び道具自体の強さは相変わらずだったね。飛び道具の駆け引きって知識差や経験の差が出やすいでしょ？　だから新規のユーザーを取り込むためにその後のゲームで飛び道具は弱くされていったんだよ。

モ：そこで行きついたのが『ストⅣ』と（笑）。

ウ：過去の経験から言わせてもらうと『ZERO3』の飛び道具がちょうどいい強さだと思うね。

モ：あっ、やっぱそうなんだ。よく出来てるなと思ってたけど。

ウ：飛び道具が放たれてから、時間で威力が下がっていくっていうのはあのゲームだけでしょ。硬直やリスクもちょうど良かった。

モ：突進系のキャラはどういう調整がいいと思う？

ウ：それなりのそう快感は必要だと思うけど、今のシステムならあまり強くしないようにするしかないよね。

モ：それはまた何で？

ウ：2D格ゲーのキャラって、大きく分けると「飛び道具有りコマンドキャラ」、「飛び道具無しコマンドキャラ」、「飛び道具有りためキャラ」、「飛び道具無しためキャラ」の4タイプでしょ？

モ：はい。そうですね。

ウ：そして最も扱いやすいのが「飛び道具無しためキャラ」で最も難しいのが「飛び道具有りコマンドキャラ」なのよ。ここまではいいですか？

モ：はい。その通りだと思います。

ウ：じゃあ最も簡単な弾無し突進を最強キャラにしたらどうなるよ？

モ：想像しただけで恐ろしいですね（笑）。

ウ：その恐ろしい出来事が過去のゲームにはあったんだよ。でも昔のプレイヤーと今のプレイヤーでは意識が違ってたんだよね。そのおかげで楽しく遊ぶことができた。

モ：ほー。どういう意識の違いがあったの？

ウ：うまい人は強すぎるキャラを使わないっていう暗黙の了解があったんだよね。だから下手な人は簡単で強いキャラを使うことでバランスが取れてた。恐らく、メーカーもそのことを知ってて初心者でも対戦できるように簡単で強いキャラを用意するようになったんだろうね。

モ：いい時代じゃないですか（笑）。純粋にゲームを楽しんでる感じがしていいですね。

ウ：そうだね。でも今はプロ化などの影響で、うまい人が強いキャラを使う時代でしょ？　そんな時代に簡単で強いキャラを作ったら大変なことになるよ。もう弱者救済のキャラは上級プレイヤーを楽させるだけのキャラだね。

モ：でもそうなると、どうやって新規のプレイヤーを取り込んでいくのか？　という問題が出てくる。

ウ：うん。基本的に弱者救済措置ってゲームをつまらなくするでしょ？　努力をしなくても勝てるキャラやシステムっていうのはだれも幸せにならないんだよ。本当に弱者救済を考えたり新規を取り込もうと考えるなら新しさで勝負するしかないね。

モ：新しさっていうと？

ウ：ゲームコンセプトやシステムやキャラのタイプを新しくすれば皆が同じスタートになるから弱者救済になるし新規を取り込むことにもなるでしょ。

過去の作品から考察する 理想のゲームシステム

モ：なるほどなー。でもそれは難しいよね。新しさは無いにしても過去のシステムなどを使って面白くすることってできないのかな？

ウ：過去のシステムで画期的だったものって、『ストⅡ』の投げ、『ストⅢ』のブロッキング、『ZERO3』のガードクラッシュ（ガードゲージシステム　※欄外注）、『ヴァンパイア』のチェーンコンボとガードキャンセル辺りかな？

モ：どれも『ストⅣ』シリーズには無いものだよね。

ウ：そうだね。まず『ストⅡ』の投げだけど、これはグラップシステムがある以上成立しない。『ヴァンパイア』のチェーンコンボやガードキャンセルは良いシステムだと思うけど、鋭い中段などが無い「ストリートファイター」系のゲームには合わないよね。事実『ZERO』シリーズの初めはチェーンコンボがあったけどあまりぱっとしなかったからね。ブロッキングは飛び道具が無い組み合わせを面白くする工夫としては最高峰かもしれないね。

モ：へー。ブロッキングをそういう風に考えるんだ。意外。

ウ：うん。でもせっかくある飛び道具を完全に否定するシステムだし、初心者に扱いづらいっていう欠点もあるよね。

モ：確かに。各技のタイミングを覚えなきゃいけないし、単純な手先の技術も必要だからね。そうなるとやはり？

ウ：そうです。あなたの好きなガードゲージシステムがいいと思います（笑）。ガードゲージシステムって万能で飛び道具キャラも突進キャラもためキャラもコマンドキャラも楽しめるんだよね。しかも初心者にも分かりやすいっていう点が素晴らしいよね。

モ：とりあえず技を振ってガードされてもいいから積極的に相手に触れて主導権を握っていくことがリターンになる。技を当てればいいってすごくシンプルで分かりやすいし、そう快感もあるよね。ずっと触られ続けて、ゲージがピカピカ光ってる。あ、なんかヤバそうってのは、初心者でも直感的に分かるもんな（笑）。上級者にも展開の作り方とか、各技の使い方といったやり込み要素が出てくるしね。

ウ：そうだね。ヒット、ガードという要素だけじゃなく、相手に触れていくという行為、立ち回り全体に意味を持たせたのがガードゲージシステムってことだね。それに、普段は当てられないけどガードクラッシュ時には当てられる技となると、たくさんあるでしょ。

モ：あーそういうのも楽しいよね。滅・昇龍拳とかダーティーブルとか（笑）。

ウ：そうそう。ガードクラッシュ狙いの人は滅・昇龍拳でバランス型の人は滅・波動拳っていう使い分けもできる。

モ：でも、調整版には新システムの追加は無いんだよね。

ウ：そうたろうね。そうなると「簡単なキャラを強くしない」っていうことくらいしか対応策が無いと思うけどな。後は新規を逃さないように、ユン・ヤンの調整を頑張るくらいですかね（笑）。

モ：なるほど。最後にウメハラの使う予定のキャラは？

ウ：強いキャラ（笑）。

モ：ありがとうございました（笑）。

ガードゲージシステム：近年では主に『KOF』シリーズなどに採用されているシステム。技をガードするごとに減っていき、ゼロになるとガードクラッシュを引き起こし、無防備な状態になる。減ったガードゲージは時間経過で徐々に回復する。またガードゲージが一定以下になると点滅するなどしてガードクラッシュの警告を行なうタイトルも多い。

俺にゲーム

ディープにアーケードゲームを語りまくるこのコーナー。今回は先日5周年を迎えたビデオゲームバー 16SHOTSの店主・安部理一郎が「ボーダーブレイク」で10年以上ぶりにゲーセン復帰したお話です！　日々ゲーム好きと会話をする中で感じた最新ゲーム事情とは!?



ボーダーブレイク

■メーカー：セガ　■稼働：2009年9月
■ジャンル：オンラインハイスピードロボットバトル　■使用基板：RINGEDGE
■操作方法：Lグリップ（アナログレバー＋3ボタン）＋Rグリップ（マウス＋3ボタン）

今月のゲーム野郎
bar 16SHOTS店主
ゲームライター　編集
安部 理一郎





先日アルカディア編集部のあるエンタープレイン2Fをお借りしてビデオゲーム・バー16SHOTSの5周年イベントをニギニギしく開催したばかり。店主業以外にはマニアックなゲームサントラのブックレットデザインなどで細々とゲームに関するお仕事を続けております。

「面白いのないの?」と聞く前にコインいっこいれましょう

職業柄、普通の人よりは「ゲーム好きです」という人に多く接する機会がございます。で、その人のゲームに対する姿勢を観察すると、新しいゲームには挑戦しない、知らないゲームには手を出さない。それでいて「何かいいゲームはないのか？」と言う。おいコラ、新しいのやれ！　新ジャンル開拓とかしろよ！　おまえの好きだったシューティングの新作はもう出ません！——おっと、自己紹介から始めましょう。もともとはライター、編集者を本業としておりますが、最近は奇跡の5周年を迎えた新宿二丁目のビデオゲーム・バー16SHOTSの店主もやっております、安部理一郎と申します。

このコーナーの執筆依頼を受けたので、バックナンバーを読み返してみたところ、古いゲームの話ばっかりじゃないの！　大先輩も混じってるけどそれじゃダメだ！　ゲームやってますか!?　やってんのか!?　最新のゲームを伝えずして何が情報誌だ！……ということで、今回はこのコーナーには珍しく絶賛稼働中のセガのビデオゲーム『ボーダーブレイク（稼働2年）』についてお話します。え、結構古い？　すまん。

『ボーダーブレイク（以下『BB』）』の何がスゴイか。そりゃあ、10年以上ゲーセンから遠ざかっていたアラフォーのオッサンを再び通わせるようになったってことです。アラフォーのオッサンとは僕なんですが。

僕自身のお話をしますと、子供のときは学校に行く回数よりもゲーセンに行く回数が多い一方で（サボってたわけじゃなく日曜も行ったからゲーセンの勝ち）、夜は愛機PC-8801FHのテンキーをメチャクチャにいじりたおし、メガドラをRGBモニタにつないではウットリする日々を暮らしている田舎の学生でした。……そう、これではこのページの過去の先輩方の経歴と大差無い。大差無いっていうか田舎の分だけ劣ってるのです。だから新しいゲームの話をする必要があるのですよ！

さて、大学進学で上京し、すぐに通学をやめちゃって、今持っている技能で現実的な仕事はないか、と探していたところ、もう無い本なんですが『マイコンBASICマガジン』という雑誌の、アーケード担当ライターということでキャリアをスタートすることができました。初めての取材はワンダーエッグとプロトタイプの『バーチャファイター』。'93年当時はアーケードはまだまだ花盛り。ポリゴン、対戦格闘ブーム、UFOキャッチャーと、すべてが輝いていたあのころ。しかし格闘ブームが下火になり、プレステ／サターンの時代が到来すると、アーケードの仕事は極端に減っていきます。これでは生活が大変なので、自分も家庭用に職場をシフトしていくわけなんですな。

ゲームライターたるもの、全部のゲームは見ていたいのでちょこちょこゲーセンには行くものの、最後にゲーセン通いをしていたのはおそらく『ヴァンパイアセイバー』のころでしょう。この時期からしばらく、ゲーセンに行くことはあるけれども、家庭用の仕事が忙しいことを理由に「通い」はしなくなってしまいました。

格闘ゲームは『セイバー』を最後に、強烈に勝ち負けが決まる状況に疲れたことと、2D格闘においては『セイバー』のシステムで出つくしたかな、と感じたこともあり、あまり遊ばなくなってしまいました。

時は流れ、全くゲーセンに行かなくなったかといえばそうでもなく、しかし新規の格ゲーをやる気力も無く、ダラダラと音ゲーをやったり、JAMMAショーに出向いては「ゲーセンつまんねえ」なんて呟いておりました。

しかし、これは間違いでした。つまらないのは自分のせいでしたー!!

2009年のJAMMAショーは、過去数年のお葬式ムードとは若干違っていた気がします。セガブースは新作としてネットワークロボット対戦ゲームの『ボーダーブレイク』をズラリと並べて出展していたことを覚えています。しかし、ここでも遊ばない。ロボットに興味ないし、3Dのゲームは3D酔いするし……と、言い訳をしつつ、手を出さなかったのです。

が、日々ゲームの話をしつつ酒を飲む店を経営していると、いろんなお客さんが何を遊んでいるかという情報は入ってきます。どうも『BB』は面白いらしい、と。

しかし、持病の「極度の3D酔い」を持つ自分に、このゲームは遊べるのだろうか……と、ゲーセンに行ってはライブモニターを眺める日々。

3D酔い
『BB』で気分が悪くなることはありませんでした。肩凝りはヒドイんですけど。『BB』で慣れたのか、昔ほどは酔わなくなった……気がし

を語らせろ!!

冷酷な全国対戦。こんなはずじゃない、もっと俺はうまかったはず!

1年ぐらい経ったある日、なぜか深夜も開いてるゲーセンで、気まぐれで「BB」にコインを入れてみました。チュートリアルが始まり、これくらいはできるよ……と難なく終了。しばらく遊ぶとほかのプレイヤーとのオンラインマッチングが始まり、様子は一変。「え、俺、1位じゃないの!?」……10対10のバトル（チュートリアルは6対6）なので直接自分が負けた感じはないものの、自分、思ってたほどゲームうまくないじゃん!?

'80年代ゲーマーは、常に、自分の通うゲーセンのトップを目指してゲームをするものなのです。全イチになれなくても、このゲーセンじゃ俺が一番うまいィィェ……、と。そのテンションで翌日、また翌日とプレイを重ねると、所属クラスが上がり、対戦相手も人間に変化（初期クラスはCPUが対戦相手）。今度は、見たこともない武器で殺されまくります。「こんな俺の知らない武器を持ってるから相手は強いんだ」、「今のは後ろからやられたからな！」などと、自分に都合のよい「言い訳」をしつつ、何度でも戦場に赴きます。「BB」は、何度死んでも大丈夫な時間制。標準的なお店では500円で30分弱、2試合半ほど遊べます。ヘタでもすぐ終わったりせず、すべてのプレイヤーは平等にお金を払った分だけプレイできるのです。1時間1000円なんか、格闘ゲーム全盛期に比べりゃ安いもの。納得いくまでプレイしてやる！……と遊び始めて、なんと早1年が経過していました。

このゲームの素晴らしいところは4種類の兵装と10人×10人という「nすくみ」を持ち込むことで、対人戦なのにうまいか下手かの基準をボカしているところだと思っています。タイマンの格闘ゲームでは自分より明らかに格上のプレイヤーと対戦をしても、ほぼ永久に勝てません。ところが、「BB」では特定のだれかを倒すことがこのゲームの目的ではなく、敵陣深くにあるコアを破壊することが目的であるため、自己評価はなんとでもなるのです。「前線を維持したから良くできた」、「今の試合は俺がアイツを食い止めていたからチームが勝てた」などなど、結果を都合良く解釈できるのが（挫折を味わったゲーマーにとって）素晴らしい。まあ、上位クラスに到達すると、ほかのゲームと同じく胃が痛いほどシビアなプレイが要求されるんですけど。

とりあえずコイン入れてから自分の目で判断しましょう

もう一つ、「BB」は基本的にはロボットが登場するTPS（Third-Person-Shooter）なんだけれども、部分部分を切り取ると、いろいろなゲームのエッセンスが詰め込まれていることに気付かされます。路地裏で敵機体と対峙したときの駆け引きはさながら3D格闘ゲームのようだし、索敵、榴弾、地雷を使った遠距離での駆け引きはシミュレーションゲームのよう。単なる移動においても効率よく移動するテクニックが存在し、プレイすればするほど、情報量の多さに驚かされます。まともに向き合えば、やるべきことが多くあり、飽きにくい。実はこれって「BB」に限った話ではなく、近年の良くできたFPS、TPSでは当然含まれている要素だったりします。

去年の東京ゲームショウに関して周囲の感想を聞くと「すごかった！」か、「何も新作が無い」の二つに分かれていました。これは、その人がFPS、TPSのシステムをゲームとして認識できているかどうか、が意見がまっぷたつになった原因です。最近のゲームを遊んでいない人にとっては、TPSの新作を横並びで見せられても「手前に人が居て弾を撃つゲーム」にしか見えない。これは間違いで、実際には細かい駆け引きや戦略、武器チェンジによる攻撃効率アップなどなど、最近のゲームはFPS、TPSという枠組みの中で日々進化しているのです。

逆に、今のゲーマーに'90年前後のゲームを横並びで見せると、大して遊びもせずに「全部『ファイナルファイト』とどう違うの？」という認識になるはずです。あのころはベルトスクロールアクションがゲームの基本フォーマットでした。'80年代後半はシューティング、'90年代半ばは格闘ゲームと音楽ゲーム……と変遷してきて、最近は家庭用、業務用を問わず、FPS、TPSのシステムにゲームを乗っけることが増えてきました。これらをゲームと認識できない人は、現在の主流はFPS、TPSであるということを念頭に、ゲームを観察してみるといいでしょう。

とりわけ「BB」が気になっている人、とりあえず3000円分だけ遊んでみてください。「BB」には興味が無いという人でも、ゲーセンに行って「やるものが無い！」と言う前に、どのゲームでもいいからコインを入れてみましょう。素敵な出会いがあるかもしれません。僕らが昔、そうであったように！

クイズゲーあたりからでOK!　まずはゲーセンに行ってみようぜ!

「BB」最初の壁:特殊な操作を恐れるな!

「BB」の操作は一見複雑。前後左右に動くハットスイッチのついた左グリップ。ハットの周囲に配置されたジャンプ、ブースト、アクション（しゃがみ）ボタン。右手はエイミング用のマウスに、ショット、ロックオン、武器変更の3ボタン。さらにタッチパネルで出撃位置の指定や、シンボルチャットによる味方とのコミュニケーション、榴弾の位置指定など、覚えることがたくさんあって尻込みしてしまう。が、インターフェース自体はよく練られているため、慣れてしまうと手足のようにブラストを操作できるようになる。

メンテナンスがイマイチな店ではボタンが壊れていることもあるので、お金を入れる前にすべてのボタンを触ってみて、ランプの色が変わるかどうかをチェックしてからプレイすることをオススメする。



コインを入れていないデモ画面中でも各種ボタン部分を押すとランプが反応するようになっている。プレイ前にはぜひスイッチの動作確認を

伝わったかな……?　シンボルチャットが面白い

画面中央下、ど真ん中の吹き出しのアイコンをタッチすると、チャットウインドウが表示される。ゲーム中、最大10人の味方に対して連絡や指示を伝える手段はこれだけ。これを使えばプレイヤー間の連携でプラント攻略もベース防衛も楽々可能なはず……なのだが、初心者～中級者では普段の操縦で手一杯なため、チャットを使わない傾向がある。積極的に使い連携を高めよう。

また、このチャット機能はボイスチャットとは違い、定型句しか出せないため、「後ろから敵が来るぞ！」とは言えず、「気をつけろ！」としか表現できない。そもそもチャットを聞いていないプレイヤーもいるわけで、この微妙に意思疎通が出来ていない感じが、ゲーム内の緊張感をいい塩梅で薄めてくれて、長く遊べる（＝イヤになりにくい）ヒミツなのかもしれない、と思っている。



敵が居る気配の無いところで「気をつけろ!」と言われても……、と戸惑っていると、空から突然榴弾が降ってくる、なんていうこともしばしば。

プレイ料金について

[illegible]はかなり躊躇するし、170円のiPhone用ゲームを買うのも結構吟味しちゃう。今ゲームに必要なのは気持ちよくお金を使える安心感なんじゃなかろうか。

海の王様 猛者通信 ～雪の魔王編～

ナイロン30号 遅れて来たゲセ怪談

あくせく働くアイドルたちの後ろで、札束左うちわでくつろいでいるゴヨーク社に喝！ というか、今の技術なら360°オールレンジに攻撃できるFPS風アルチミが余裕でこさえられるのではないかと思う説。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



まさ　この業界で〝マルチに展開！〟といえば多機種同時発売風ニュアンスだが、懐PCの世界でマルチといえば我の初号機・三菱MULTI8であるさなあ。



ケソ　この業界で〝マルチに展開！〟というとメディアミックソ風ニュアンスですが、政治の世界で〝マルチに展開〟というと黒いカホリがするよNE。



タキョス　記事作成時点でAMショーと闘劇で毒カウンテルが9個載っている状態だが、今月四十路の大台に乗り、一個の釣果を挙げるべく精進するぜコラ。

FISH ON : 01

府中キター！ 無重力の洗礼

Grab for Power.

～前回までのあらすじ～

事務所で鼻提灯を浮かべながら仕事に勤しむダップセであったが、だれもリモコンには触れていないのに、ケソの隣の机のモニテルの電源が入るという怪事件が発生。ゾディアーツの仕業と見込んだ仮面ダップセ部は早速調査を開始したのであった。

ケソ　うーむ、何でしょうね、この怪現象は。

まさ　件のモニテルはつい先日購入したばかりゆえ、経年劣化で中の基板がIJO ったわけでもなかろうもん。

ケソ　事務所の隣の住民の方が、偶然同じモニテルを使っていて、リモコンで電源が入った、ってのは考えられませんかね？

まさ　壁を貫通してくるとはなかなか根性のあるシグナルさね。つか、さすがにその線は無いっぺれ～。

――ガラッ（扉が開くSE）

突如現れたタキョス　話は聞かせてもらった。地球は滅亡する！

ケソ　ややっ、不審者ですぞ。おまわりさん、こっちです。

タキョス　……公僕の皆さんも忙しいんだから、Lv.1召喚獣の扱いで気軽に呼んでんじゃねえよ。ところでさっきの話だけどよ、モニターのスイッチが勝手に入るのは、霊的な何かが関与していると俺は見たね。

ケソ　ひぃッ！ 適当ブッパなコメントで俺たちを怖がらせてどうしようっていうんだい。

まさ　それは何かね、いわゆる『スプラッターハウス』の2面ボスであるところのポルテルゲイスト的な現象が起こったとでも言うのかね君。

タキョス　でかいヒルに吸い付かれる前に、貴様ら除霊とかしといた方がいいんじゃねえか。

まさ　とりあえず、【黒の防御円】でも置いておけばよかろう。よし、これで大丈夫さね。



けそ　何か、季節外れの怪談みたいなノリになっちまいましたが……そういや、ゲーセンにも七不思議とか怪談とか、その手の話は結構あるもんなんですかね。

まさ　ムス。我もその手の話ならひとつふたつ、みつよつ聞いたことがあるさなあ。

タキョス　んじゃあ、今回の猛者は「ゲーセンであった七不思議や怪談話」を集めてみるか。

ケソ　ううっ、ぽっ君怖い話は苦手なのれす……。

FISH ON : 02

空飛ぶ危険地帯 フライングゲットー

Blood and Fire.

タキョス　言っておくが、ここで扱うのはいわゆる超常現象的というかムー的なネタであって、トイレからうめき声がして見に行ったら大威震八連制覇的な何かが開催されていた、などという昭和のリアルイベントは除外するからな。

ケソ　ヤー。

まさ　まずは我から語るか。しもでんやトリスターのGYU社長もバイトしていたことで知られる神奈川県大和のオ〇ンジハウスに伝わる怪談さね。これはメストライターのKAL氏から聞いた話だったと思うが……。

ケソ　ゴキュリ。

まさ　セガの『アウトラン』が入荷して人気を博していた時代の話さな。そのころは丁度、風営法による営業時間が制限されて、ゲーセンの24時間営業が無くなった時期だったさね。

タキョス　んでんでんで？（SHO様風に）

まさ　一日の営業も終わり、閉店時間を迎えたオレンジハ〇スは、店内の筐体の電源を落として閉店準備を始めた。そして、店内の灯りを消して退店しようとしたとき――だれも居ない店内から、微かに「ガチャガチャガチャ」と何かが擦れる音が響いたという!!!!!

ケソ　ヒィっ！

タキョス　ガチャガチャって音っつーと……ひょっとして、『アウトラン』のギアガチャの音か？

まさ　ご明察さな。それ以降、だれもいない閉店後の店内で、謎のギアガチャ音が聞こえる怪現象が起こり続けたという。それればかりでなく、落としたはずの電源が入ったり、営業時間中に筐体のランプが明滅を繰り返すなど、『アウトラン』の筐体では怪現象が起こり続けたとのことだ!!

ケソ　ギョ、ギョエエエ！

まさ　全一を狙い続けたスコアラーの執念が起こした現象か、はたまた、『アウトラン』に隠された謎のプログラムが存在していたのか……。その真相はいまだに闇の中さね。フェフェフェフェ。

FISH ON : 03

ヴェネツィア 涙のマンマ・ミーア

Distorted Princess.

タキョス　ネタ的な怪談から入ると思ったら、いきなりマジぽい話をブチかましやがったな。

ケソ　あ、アタイ腰が抜けて、失禁失神脱糞状態1秒前ですわ。

タキョス　んじゃあ俺も、とっておきの怪談ネタを話してやろう。某格闘ゲームで、選んだつもりのないキャラクターが勝手に選ばれてしまうという怪現象だ。

ケソ　何ソレ？ 聞かせろやワーレー（テクナート風）。

タキョス　『スーパーストリートファイターⅡX』で、豪鬼を選ぼうとするとな……。

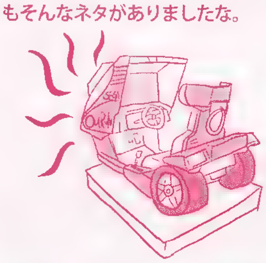
まさ　ウェウェウェイツ！ それは単純に隠しコマンドをミスって、豪鬼が茶色のリュウになってし、モウターというオチではないのか君。

タキョス　出オチですまんが、そんな感じだ。

ケソ　オィイイイイ!? それは怪談でもオカルトでもないでしょう常識的に考えて。

タキョス　しかしアレだな。もともと茶色カラーのリュウを愛用していたプレイヤーは、対戦のときとか「こいつ、豪鬼コマンドを失敗してるぜ！」などと思われていたかもしれないな。

ケソ　アイランドの読者投稿の中にもそんなネタがありましたな。



実在したらしっこちびりんぐ！ いかにもありそげなゲーセンの怖い話

都市伝説ともオカルトともつかないゲーセン怪談をまとめてみた！ オムツ持参でお供します！

タイトル	あらすじ
拒絶する両替機	二千円札を両替しようとしても、なぜか延々と返却され続ける呪われた両替機！　ギャッ！　というか、実際に二千円札を使えない両替機はちらほら見る気がします。
一撃死する波動拳	初代『ストII』にて、1/256の割合で出ると言われている赤い波動拳。まともに当たると一発で死んだり気絶するという都市伝説が存在した。これが灼熱波動につながったかどうかは謎。
勝手に選ばれる銀侍	『スパIIX』の豪鬼失敗パターンと同じく、『X-MEN Children of The Atom』で豪鬼コマンドをミスったら、シルバーサムライになってしまうというトラップがあった。
消えるギャラリー	さっきまで背後に居たはずのギャラリーが居ない!?　音ゲーなどでフルコンボを決めてドヤ顔で振り返ったときによく起こる現象。
失われた大スクリュー	『ストII』時代、ザンギの18番にして唯一の反抗手段であった大スクリューが出ない!?　実は百烈張り手やブラ公の電撃での激しい連打で、よく大パンボタンがUOっていた。
効かぬ封印	『三国志大戦』シリーズで相手の計略を封じる"封印の計"を使用した直後に、相手が計略を打ってきよるとは!?　実は回線のラグで起こる不幸なすれ違い。よくケソに起こる。
勝手に発動するボム	シューティングゲームで、使った覚えがないのにボムが発射されている!?　というか、それは『バトライダー』や『怒首領蜂大復活』のオートボムでありよくインストを読もう。
1プレイ10秒伝説	コインを入れてスタートした10秒後にゲームオーバー!?　『スーパーリアル麻雀PII』では、スタート直後に相手が天和（配牌時に役がそろっている）でアガられることもしばしば!?
筐体電流地獄	ギャッ！　筐体から電流が!?　古い筐体（特にテーブル）はコンパネ部が金属のものが多かったため、たま～に汗やこぼしたスージューによって漏電することがあったとか。
呪われたカード運	カードゲームで同じ筐体で粘り続けてもまったくレアを引かず、次の人間に席を譲ったらそのプレイヤーがレアを引くという不思議。どういうことなの。
血まみれの筐体	テーカンの『ワールドカップ』やコナミの『コンバットスクール』は、トラックボールがヘタってくるとよく手の皮を挟み、流血することもしばしばであった。

タキョス　『X-MEN』の豪鬼出現コマンドも似たのがあったよな。失敗するとシルバーサムライになってしまうっていうさ。

ケソ　あったねえ。

まさ　『X-MEN』においては、シルバーサムライ使いがあらぬ嫌疑をかけられるハメになっていた可能性があるということか。

タキョス　確かメストの豪鬼攻略ページの隅っこにも、コマンドが失敗したときに備えて、シルバーサムライのワンポイント攻略とかも乗せてたよな。いらんお世話だ！　と思われたかもしれんが。

まさ　実際、豪鬼コマンドを失敗し続けて、シルバーサムライ使いになってしまったプレイヤーが居るかもしれないっぺれ～。

ケソ　怖い話というか、ちと方向性が違いますが、川越のゲーセンで『スーパーストII』のトーナメントモードをやっていたら、2回戦に勝ち上がったのが自分含めて全員ザンギだった、というのはありましたが。

まさ　それは怖い話というか、単純に気まずい類のものさなあ。

タキョス　ゲーセンの怪談じゃなくて、ゲームそのものにまつわる話とかないのかよ。よく聞くものだと、某爆弾設置対戦ゲームで、あまりにも高性能なAIが完成してしまい、それが軍事利用できるレベルだったとかで封印されてしまった……とかいうウワサもあるじゃんよ。

まさ　『ストII』で「たまに出る赤い波動拳をヒットさせると、1発でピヨらせることができる」なんていう伝説もあったな。

ケソ　なんか、ファミコンロッキーの劇中創作レベルだなあ。

タキョス　赤波動は色パレットか何かのバグで、ダッシュ以降は意図的に残してたとか、開発者が後日談で言っていなかったっけか？　結局、効果は普通の波動拳と変わらなかったんだろ？

まさ　一部では「赤波動を任意に出せる秘密のコマンドがあるらしい」とのウワサもあったっぺれ～。そういう街伝説が、隠しコマンドの土台を築いていったのかもしれぬて。

FISH ON：05

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　いやあ、出るわ出るわの怪談話。ゲームセンターはミステリーの宝物殿やで。

タキョス　後半は怪談っつーより、あるあるネタに走っていたような気がするがな。

ケソ　しかし、オレンジハ○スの『アウトラン』の話は気になりますね。

タキョス　後で、実際に店でバイトしてたしもでんに聞いてみるか。

～それから数日。編集部にて～

タキョス　つーわけで、マジでそんな話があったわけ？

しもでん　ああ、オ○ンジの『アウトラン』の話か？　それは結構有名だな。実際、夜中に筐体のランプが着いたり消えたりしているのは、何人も見てるしな。

ケソ　ぎゃおおおおん！　やっぱりこの世に霊は存在するんや！

まさ　あわ、あわわわわ。

しもでん　ただ、その話には続きがあってさ、どうやら店の配電盤がコゲてたか何だかで、それが原因だったみてーなんだよな。

ケソ　ズ、ズゴー！　でも、ギアガチャ音はどう説明するんだい！

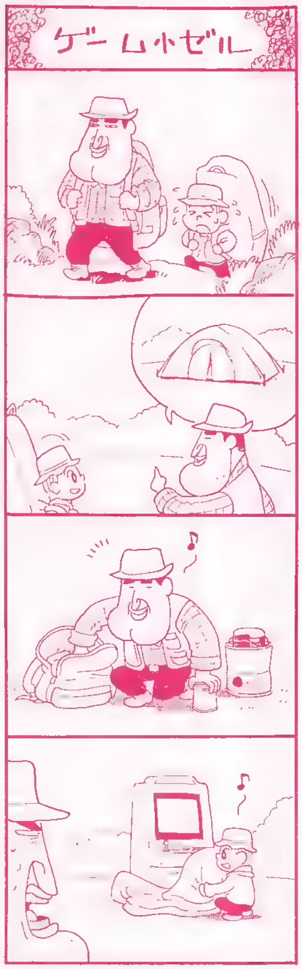
しもでん　それは尾ヒレが付いて広まったウワサじゃねえのか？

まさ　つーことはアレだ。トリスター事務所にある怪モニターも、配電盤か何かにちょっとした異常があっただけさね。

ケソ　なーんでぇ、なーんでぇ。これで一件落着ですね。

タキョス　いや、ちっとも解決してねえと思うんだが……。

（つづく）



不惑編集便り

い、いやぁぁぁぁ！　気付いたら40歳になって、あ、しモウターなジジイ編集者イタキョ～だっぺれ……。老いたな、俺……。だが、まだ生きている（byトキ）。そんなこんなで、人間学園ではチビ助（ふ～ど）のEVOとGODSおめでとう祝勝会（重複）に加えて、イタキョ～さん誕生会などなどヒマさえあれば贅の限りを尽くしたプリン体満載のパーリーを開催。最近またぞろ足関節痛いし、ワンチャン通風あるで！　困っティア!!

猛者っ子通信

[illegible]プセにやってほしい企画や、やらせたい[illegible]ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたスタンバコンには、何かタップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先

〒102-8411 [illegible]

海の王様[illegible]

◎もしくは電子メールにて

mosa2009@arcadiamagazine.com

アーケードサウンド調査団

Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP

最新のアーケードサウンドを徹底調査する当コーナー。今月はサントラCDが発売されたばかりの人気シューティング、『雷電』シリーズのコンポーザー佐藤豪さんへのインタビューに、ライブのお知らせや最新のアルバム情報をお届け！

今月の「ただいま調査中！」

どうしても聴きたい曲があるのだけれど、そこまでゲームを進めらません。ピピ子団長、ぴんちっ！　たけど、猛者の力を借りればこの通り。ゆっくりと音にも集中できるって寸法です。よかったのう。



音魂の源泉！

クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.5

コンポーザー 佐藤 豪氏 インタビュー



プロフィール
サウンドクリエイター。91年から約7年間に渡り在籍したセイブ開発では、『雷電』シリーズや『バイパーフェイズ1』ほか数多くの作品を担当。近ごろはゲームミュージックライブでベーシストとしても活躍中。

現在進行形の伝説的シューティングシリーズ『雷電』。その重厚なサウンドは、どのようにして生み出されてきたのか。

コンポーザーが思い描く『雷電』シリーズの世界とは

――『雷電』シリーズの音楽制作に携わられたきっかけをお聞かせください。

佐藤　当時セイブ開発（※1）で初代『雷電』をはじめ音楽の制作をされていた方が辞めてしまいまして、そこへコンポーザーとして入社したことがきっかけです。ですので僕は初代『雷電』には携わっておらず、『II』から音楽の制作を担当させていただきました。

――それではシリーズならではの重厚なロックのイメージは、すでにあったということですか？

佐藤　いえ、僕としては初代『雷電』と全然違ったことがやりたかったんですよ。もっとスピード感のある音楽にしたかったんです。ですが、そのイメージで制作した曲を当時の企画担当者に聴いてもらったところ、イメージが違うと言われてしまいまして。結局、初代『雷電』のテイストを求められているんだということに気が付いて、当時はまだ若かったということもあって軽くふてくされましたね（笑）。それからは初代『雷電』の音を分析して、自分なりの解釈の『雷電』を形にしていきました。

――その解釈とは、どのようなものでしょうか？

佐藤　『雷電』には“悲しみ”がテーマのひとつとしてあるんですよ。戦いたくはないけれど、戦わなくてはいけないといったような、パイロットの葛藤ですね。そういったことが分かってきたので、あえてスピード感をあおることは必要がないんだと思うようにもなりました。

――楽曲制作に際してのテーマはご自身なりに持っていたのでしょうか？

佐藤　基本的には企画の人間からの注文に応えていく形でしたが、そこにプラスしてメロディアスにしようということは常に意識していました。ゲームミュージックの好きな人は、メロディが耳に付くような楽曲の方が喜んでくださると思ったんです。なにより自分自身が初プレイのゲームを遊ぶ時に、流れてくるメロディにいつも期待してたんですよ。

――ロック風サウンドも意識されていたのですか？

佐藤　特に意識はしていなかったのですが、当時影響を受けた音楽にロック系のものが多かったので、必然とそのようなテイストになっていったんだと思います。土台として特に影響を受けていたメタルがベースになっていて、その上に当時聴いていたアイドルポップスでよく見られた電子ピアノやシンセベルなどが自然に盛り込まれていった感じですね（笑）。

過去から現在へ変わることのないスピリッツ

――子供のころからアーケードゲームはよくプレイされていたのですか？

佐藤　そうですね、一通りのゲームは遊んでいましたよ。ひとつだけ好きなゲームを挙げろと言われたら、選ぶことができないぐらいですね（笑）。

――音楽は専門的に勉強されていたのでしょうか？

佐藤　きちんと学んだことはないです。高校のころにメタルバンドを組んで、ドラムをやっていたぐらいですね。あとはPCの内臓音源でゲームミュージックを耳コピで打ち込んだりとか。そういえば、ベーマガの別冊（※2）に載ったこともありますよ（笑）。振り返ってみると、ゲームミュージックが好きで自然と作曲のようなこともやり始めていった感じですね。

――ゲーム音楽の制作を、仕事として目指されていたのでしょうか？

佐藤　最初はプログラマーになりたかったのですが、あまり得意な方ではなかったんですよ。それでもゲームに関わっていきたいというのは強く持っていました。そこで大好きな音楽ならばと考えて、コンポーザーを目指すようになりました。

――そして91年にセイブ開発へと入社されるわけですが、当時の開発環境はいかがでしたか？

佐藤　正直言って、あまりよろしくはなかったですね（笑）。基板を改造したものから音だけ鳴らしたりしていたのですが、それがなかなか動いてくれないんですよ。しかたがないのでリセットをかけたりと、音を出すだけでもひと苦労してました。

――当時と現在で変わったと思われるのは、どの

●インタビュー注釈　※1【セイブ開発】 80～90年代にかけ、数多くのタイトルをゲームセンターへと送り出しているゲーム製作会社。　※2【ベーマガ（の別冊）】 パソコン雑誌「マイコンBASICマガジン」（電波新聞社刊）の通称。さまざまな投稿プログラムが掲載される人気コーナーがあり、まるごと一冊がゲームミュージックプログラム特集といった別冊も刊行されていた。

ような点でしょうか？

佐藤　一番変わったのは、どんな音でも使えるようになったこと。それによって、生のギターが入るようにもなりました。昔は限られた発音数の中で必要な音だけをピックアップしていくような作り方でしたが、今は思いついたままに音を乗せられるようになったことで音楽に幅を持たせられるようになりました。

——逆に、変わらない点は？

佐藤　これは『雷電』に限ったことではないのですが、自分ありきの作り方ではいけないと思っています。やはりユーザーさんが求めるものに応えていかなければならないですから。一度『Ⅲ』で路線を変えてみたのですが、みなさんの期待を裏切ってしまったようであまり評判がよろしくなかったんですよ（笑）。反省材料ですね。『雷電』に求められているものは今も昔も変わっていなくて、そこは大事にしていかなくてはいけないと思っています。

——やはり『雷電』シリーズには、特別な思い入れをお持ちなのでしょうか？

佐藤　あまり意識したことはなかったのですが、気が付いたら出てきてました（笑）。20年近い付き合いになってくると、もう自分の体の一部のような感覚ですね。

CDボックスに詰まった『雷電』シリーズの20年

——最初に今回のサントラのお話があった時、どのような印象をお持ちになりましたか？

佐藤　あれ、まだCD化していない音源なんかあったかな？　と思って、一体何を作るつもりなのかと不思議でした。その後詳しい話をお聞きしてからようやく、ああ、全部入れるのか、それはすごいなあと（笑）。

——どのような方に聴いていただきたいですか？

佐藤　まずは、ずっと『雷電』シリーズを支持し続けてくださった人たちですよね。中にはCDを買うことができなかったという方も多くいらっしゃると思いますので、このサントラで始まりから今現在までの『雷電』を振り返っていただきたいです。

——最後にファンへメッセージをお願いします。

佐藤　『雷電』シリーズを応援してくださっている方は、その中にある“何か”を評価してくださってご支持いただいているんだと思います。ですので、そこは裏切らず、かつ期待に沿えるよう努力をしていきたいと思います。最近はライブ活動で今までと違った形での『雷電』の楽しみ方もお届けできるようになりましたので、多方面から楽しめるように期待していただければうれしいです。



「『雷電』シリーズは、自分の体の一部のような感覚」

INFORMATION

「雷電 the Lightining Strikes Back」



20年以上にわたってその歴史を紡ぎ続けるカリスマシューティング、雷電シリーズをひとつにまとめた贅沢なCDサントラが登場！　収録曲は『雷電』、『雷電Ⅱ』、『雷電DX』、『雷電DX PS版』、『雷電Ⅲ』、『雷電Ⅳ』の6タイトルに加え、豪華アーティスト参加によるアレンジ盤まで入ったCD4枚組。シリーズの歴史を、最新のマスタリング技術で蘇った音で追体験しよう！

雷電 -The Lightning Strikes Back- レトロゲームミュージックコレクションEX
発売日／2011年9月28日（発売中）　価格／3,990円（税込）
仕様／CD4枚組　発売元／ティームエンタテインメント

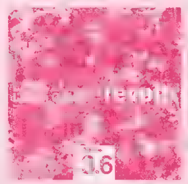
11/23（祝）にライブ「HeavyMetal RAIDEN」開催決定!!

『雷電』シリーズの名曲が織り成す、ヘヴィメタルライブの開催が決定！　バンドメンバーに佐藤豪（B）、WASi303（G）、Ikedaminorock（G）ほか豪華出演者を予定。http://www.team-e.co.jp/sp/rgmc/kdsd00492-495/pro.html

『Heavy Metal RAIDEN』
【会場】秋葉原クラブグッドマン　【日程】11月23日（水）17:00開場／17:30開演　【チケット】前売り2,000円、当日2,500円（共にDVD付、別途ドリンク代500円）

PRESENT　ZUNTATAライブCD 10月31日に発売

2011年3月に開催されたZUNTATAライブ、「ダライアスバースト アナザークロニクル」を収録したCDアルバムの発売日が決定。初回限定版は、ライブの模様が映像化されたDVDが付いてくる豪華盤だ。「ebten」専売なのでご予約はお早めに！
今月は1名様にプレゼント！（P001参照）



DARIUSBURST Another Chronicle Live in O-EAST -revolt-
価格／DVD付き初回限定盤　3,990円(税込)、通常盤　3,150円(税込)
収録曲／全9曲予定
発売元／エンターブレイン
※「ebten」専売

ebten(http://ebten.jp)で好評予約受付中！

新着続々！　今月の最新アーケードサウンドニュース

仕様	発売日	タイトル／アーティスト	価格	収録曲	発売元
CD	発売中	雷電 -The Lightning Strikes Back- レトロゲームミュージックコレクションEX	3,990円（税込）	（CD4枚組）	ティームエンタテインメント
iTunes	2011年9月下旬予定	TEKKEN TAG TOURNAMENT COMPLETE SOUND TRACK	未定	未定	NAMCO SOUNDS (http://namcosounds.com/)
CD	2011年10月26日	タイトー レトロゲームミュージック コレクション3 オールターゲットクラスタ	3,360円（税込）	全105曲	ティームエンタテインメント
CD BOX	2011年11月4日	ゲームミュージック　ディスカバリーシリーズ『東亜プラン　ゲームミュージックBOX（仮）』	予価10,500円（税込）	（シューティング全14タイトル）	スーパースィープ ※10月30日、M-3・高田馬場ミカド各イベント同時発売
CD	2011年10月31日	DARIUSBURST Another Chronicle Live in O-EAST -revolt-	初回限定盤　3,990円（税込） 通常盤　3,150円（税込）	全9曲	エンターブレイン ※「ebten」専売
CD	2011年末～2012年初頭	ゲームミュージック　ディスカバリーシリーズ『並木学WORKS　Vol.2 ～サンダードラゴン2～』	予価2,100円（税込）	未定	スーパースィープ
CD・DVD BOX	2012年	ゲームミュージック　ディスカバリーシリーズ『メタルブラック・ガンフロンティア』	予価8,400円（税込）	未定	スーパースィープ

ばとるころしあむ開催中！　黒幕は一体だれだ!?

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々 熱闘編!!







[ばとるころしあむ]
謎の格闘技大会。優勝商品はあて菜さんだが、ねおぢおさんとあるふぁさん以外にだれがどのような形で参戦しているのかは不明。

[あるふぁさん]
忍者だからお金で動くのだ!

[クールねおぢおさん]
レア人格。発現すると頭身が変わるらしい。

[爆裂究極拳]
そもそもどこら辺が「拳」なのか謎だが、ともかくあるふぁさんの超必殺技。ボタン連打で連射できたりするらしい。

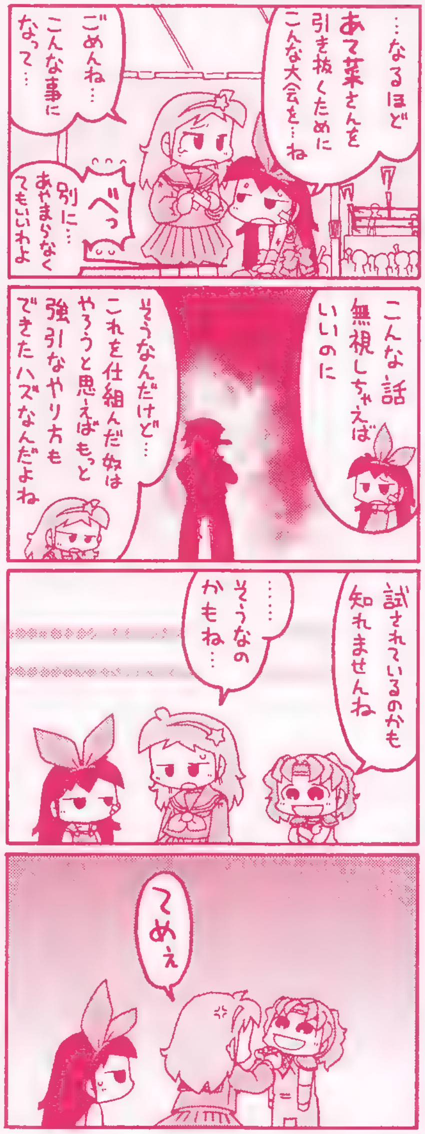
IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルカミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「PSすりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

ハデにやったる



どのツラ下げて



2回戦第1試合



[ツンデレなねおぢおさん]
略してツンぢおさん。ねおぢおさんがピンチになると出て来る。ねおぢおさんピンチ多すぎだろという気はした。

[試されているのかも]
単行本の描き下しコミックによるとねおぢおさんにはいろいろ秘密が。黒幕はその関係者かも？

[でこさん]
えすえぬ家が誇る唯一神であり熱狂的なファン層を持つ偉大な御仁。彼女が存在するだけで何かが起きる。

……単行本一巻、大絶賛発売中です！

えすえぬNEWS ご応募ありがとう！ 「えすえぬ家」の仲間たち！

単行本一巻で募集中の「えすえぬ家の人々」新キャラクター投稿イラストを早くも大公開！ この企画は単行本一巻に付録している「応援カード」から投稿を募集しているもの。もちろん、投稿はイラストでも文章でもOK！ また、引き続き巻末のアドレスや本誌投稿ハガキでもお便りをお待ちしているぞ。みんなでどしどし盛り上げて、広げて行こう「えすえぬ家の人々」ワールド!!


（福島県／ブレンパスタさん）


（福島県／安藤さん）


（北海道／萌侭狼さん）

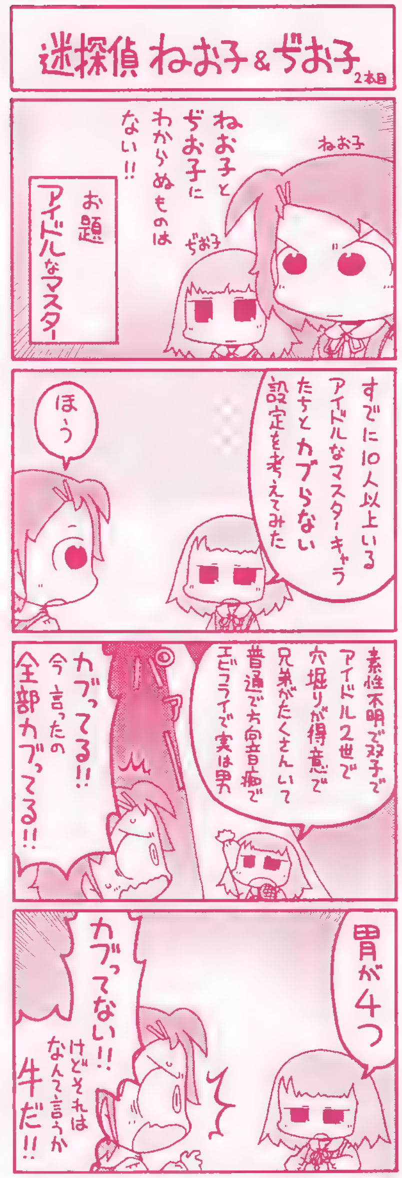

（茨城県／立原さん）

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

ANA 2011 ARCADIA NEWS ANALYSE 10

プレゼントのお知らせ

PRESENT このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は1ページを参照してください。



EVENT

バーチャファイター 5 ファイナルショーダウンの全国大会開催決定!!

http://www.virtuafighter.jp/

世界初の3D格闘ゲームでもあるバーチャファイターシリーズ。その最新版「Virtua Fighter5 Final Showdown」の全国大会「格闘新世紀6」の開催が決定した。従来は店舗大会を勝ち抜き、エリア決勝大会を経て全国大会出場となっていたが、今回は47都道府県での1発トーナメント、県予選大会を実施して、全国大会出場者を決めるそうだ。県予選大会となり、さらに激しい闘いが繰り広げられるだろう……。各都道府県に割り振られる出場枠数や大会の詳細は公式HPなどで臨時発表する予定なのでチェックを怠るな!



GOODS

TVアニメ「アイドルマスター」のアルバム第2弾発売迫る!!

http://columbia.jp/idolmaster/

大好評で放送中のTVアニメ「アイドルマスター」から、アルバム第2弾「THE IDOLM@STER ANIM@TION MASTER 03」の発売が決定! 第1弾に引き続き、第6~第10までの劇中歌、エンディング・テーマはもちろん、アニメを彩るBGMなどが収録されているぞ。アニメのための新曲はもちろんのこと、いままでおなじみだった曲も、新録やリミックスなどのバージョンになっている曲もあるようなので、そちらにも注目していこう。なお、初回生産分のみ豪華BOXパッケージ仕様となっているので、早めにゲットしよう。さらに購入する店舗によってオリジナル特典が付くのでそちらも要チェックだ!

1. 真剣なまなざし
2. #6劇中歌「SMOKY THRILL(M@STER VERSION)」 歌:竜宮小町(水瀬伊織、三浦あずさ、双海亜美)
3. プロデューサー、走る!
4. #6エンディング・テーマ「THE IDOLM@STER」 歌:765PRO ALLSTARS
5. いつも明るい(原曲:A PARK)
6. #7劇中歌「キラメキラリ」 歌:高槻やよい
7. [illegible]
8. #7エンディング・テーマ「おはよう!! 朝ご飯(M@STER VERSION)」 歌:高槻やよい
9. [illegible]
10. #8劇中歌「[illegible]色」 歌:三浦あずさ *新曲 作詞:伊那村さちこ 作曲:[illegible] 編曲:佐藤ノリナカ
11. #8劇中歌「エージェント夜を往く(M@STER VERSION)」 歌:[illegible]
12. #8劇中歌「[illegible]Mind」 歌:菊地真
13. #8劇中歌「shiny smile(REM@STER A)」 歌:菊地真、三浦あずさ
14. カーニバル
15. #8エンディング・テーマ「ハニカミ!ファーストバイト」 歌:[illegible] *新曲 作詞:[illegible] 作曲:NBGI [illegible] 編曲:[illegible]
16. [illegible]
17. #9劇中歌「Next Life(Instrumental)」
18. 感情ダウン
19. #9エンディング・テーマ「黎明スターライン」 歌:双海亜美、真美
20. THE IDOLM@STER(BGM Version)
21. #10劇中歌「L・O・B・M」 歌:765PRO ALLSTARS
22. がんばるアイドルたち(原曲:IA-GRANDFINAL)
23. #10エンディング・テーマ「GO MY WAY!!」 歌:765+876PRO ALLSTARS
24. ボーナス・トラック「音無小鳥の765プロ秘密レポート~世紀末救世主編~」 出演:高槻やよい、水瀬伊織、音無[illegible]

*トラック01,03,05,07,09,14,16,18,20,22 = 劇伴音楽(BGM) 音楽(BGM):[illegible]



商品名: THE IDOLM@STER ANIM@TION MASTER 03 [品番:COCX-36900]
価格: 税込¥2,800(税抜価格¥2,667) 初回生産分のみ豪華BOXパッケージ仕様
発売日: 2011年10月5日予定

THE IDOLM@STER ANIM@TION MASTER 03を1名様にプレゼント!! PRESENT

GOODS

イラストレーター「MAYA」氏によるタロットカードついに発売!!

http://es.kotobukiya.co.jp/

2006年からスタートし、今年で5年目を迎えるesシリーズ。そのesシリーズからタロットカードの発売が決定した。第1弾は2011年末にビートマニア等の絵師をされている、イラストレーター「MAYA」氏による「ENIE-エニエ-」。外箱は豪華なブック型のハードカバー+箔押し仕様。カード本体はマットPP仕様でシックに豪華さを演出。タロットカードの大アルカナ22枚すべてのイラストが新規描き起こしとなっている。なお、初回生産ロットには限定カードが1枚付属されているので、早めにゲットしよう!

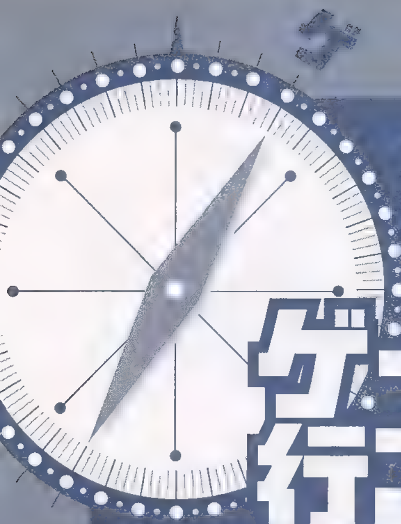




画像は「0 愚者」のカードだ。背景や縁には繊細で美しい模様が描かれている。

商品名: TAROT -ENIE- MAYA TAKAMURA
イラストレーター: 高村真耶
商品サイズ: カード本体:72mm×144mm、外箱:H 195mm×W 138mm×D 23mmを予定
発売日: 2011年12月予定
価格: 税込¥3,150(税抜価格¥3,000)

TAROT -ENIE- MAYA TAKAMURAを3名様にプレゼント!! PRESENT



ゲームセンターの今を知る情報を掲載!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!



気になるアーケードゲームの情報がひと目でわかる! 現在開発中のゲームリスト「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアのネットワークを駆使したひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお送りするぞ!

てあたりしだいゲームリスト

●10月稼動予定タイトル		
MELTY BLOOD Actress Again Current Code Ver.1.07	エコールソフトウェア	対戦格闘
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II Ver1.1	アークシステムワークス	対戦格闘
●今冬稼動予定タイトル		
WCCF IC 2010-2011	セガ	スポーツゲーム
雷電IV for NESICAxLive	モス	シューティングゲーム
湾岸ミッドナイト MAXIMUMTUNE4	バンダイナムコゲームス	ドライブレーシング
太鼓の達人	バンダイナムコゲームス	バラエティお祭りゲーム
●2012年稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
Super Street Fighter IV Arcade Edition Ver.A2012	カプコン	対戦格闘
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ	アークシステムワークス	対戦格闘
●稼動日未定タイトル		
OPERATION G.H.O.S.T.	セガ	ガンシューティング
デモンブライド アディショナルゲイン	エクサム	対戦格闘
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
マジカルミュージック	タイトー	体感リズムゲーム
激投伝説 ブロッキング	タイトー	激投アクション

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (7月20日～8月19日集計)

ビデオゲーム部門

1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	264.5pt
2	AQUAPAZZA -AQUAPLUS DREAM MATCH-<アクアプラス/エクサム>	205.6pt
3	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II <アークシステムワークス>	200.1pt
4	SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION<カプコン>	184.3pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル<バンダイナムコゲームス>	159.3pt
6	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	111.4pt
7	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	90.7pt
8	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	85.9pt
9	GUILTY GEAR XXAC <アークシステムワークス>	72.3pt
10	アルカナハート3<エクサム>	61.7pt

大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	281.4pt
2	麻雀格闘倶楽部<KONAMI>	259.2pt
3	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	248.7pt
4	LORD of VERMILION Re:2 <スクウェア・エニックス>	245.5pt
5	WCCF IC 2009-2010<セガ>	152pt
6	戦国大戦-1570 魔王上洛す- <セガ>	120.4pt
7	初音ミク -Project DIVA- <セガ>	103.6pt
8	ダライアスバースト アナザークロニクル EX<タイトー>	100.1pt
9	三国志大戦3 WAR BEGINS <セガ>	86.7pt
10	beatmania IIDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	80.1pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

LORD of VERMILION Re:2

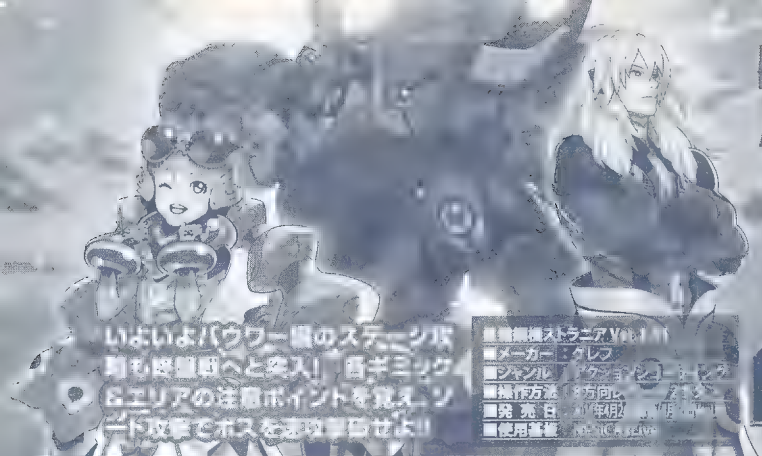
ついに『LoV』の新Ver.『Re:2』が登場! 新システム「降魔」も追加され、さらに奥深くなった。『BB』や『KOF』とのコラボも話題に!



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/大久保アルファステーション/カレッジスクエア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/プレイハード 50 春日井店/ミラクル静岡店ほか

特殊なステージギミック満載となるバウワー編ステージ5を完全攻略!

星霜鋼機ストラニア



いよいよバウワー編のステージ攻略も[illegible]へと突入! 各ギミック&エリアの注意ポイントを覚え、ソード攻撃でボスを[illegible]せよ!!

■星霜鋼機ストラニア [illegible]
■メーカー：グレフ
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：[illegible]
■発 売 日：[illegible]
■使用基板：[illegible]

Text：伊勢猫

※特に記述が無い場合は「NORMAL」に対応した攻略内容となります。

破壊目標である兵器プラントへ侵攻せよ!!

SIDE:Vower STAGE-05

障害物地形で囲まれた通路状の狭いフィールドを進むステージ5。反射弾をフル活用して、厄介な砲台群を一掃すべし!

兵器プラント内部での戦闘となるステージ5は、回避スペースに乏しい通路ステージ。余計なダメージを受けないためには、なによりも敵機の出現パターンを覚えての速攻破壊が重要! 幸いなことにランダム要素は一切無いので、繰り返しプレイして完全パターン化していきたい。ただし、スタート直後とボス前しか武器アイテムを回収できないため、道中におけるO／D使用は一回だけとなる。

ステージ道中の武器アイテムについては、スタート直後に入手可能なリフレクト+αが大安定。ステージ4から持ち越したサイドやディレクションでも代用できるとはいえ、反射レーザー砲台を安全に破壊可能なリフレクトの方が断然オススメ! 同時に回収可能なレーザーなど、正面に強い武器アイテムを逆手に装備しておけば安全確実だ。



スタート直後に設置されたアイテムBOXからリフレクト&レーザーを回収。これさえ取っておけば道中も安泰だ。



後半エリアになると厄介な反射レーザー砲台が出現!? レーザーを撃たれても焦らずに反射角度を見極めていくこと。

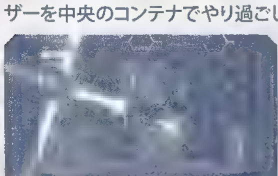
リフレクトの角度を調整!!

[illegible]リフレクトの[illegible]が跳ね返るのは1回のみ。反射弾の着弾点を[illegible]角度を調整し、障害物で敵弾を消していこう。



STAGE-05 前半AREA セキュリティコンテナは焦らず破壊?

防護シャッター(500Pts.)を破壊した後のプラント前半は、互い違いに流れる移動コンテナ2列とセキュリティコンテナが並ぶ障害物からスタート。具体的な抜け方としては、セキュリティコンテナの内側に配置されたSei-Ryu×2機を出現直後に速攻破壊! そのまま右側のセキュリティコンテナに張り付いて、回転レーザーを避けながらソードで破壊する。残った左側のセキュリティコンテナは、回転レーザーを中央のコンテナでやり過ごしてから張り付き〜ソード攻撃で破壊しよう!!





焦って動くとレーザーに引っかけられるので、1発目をやり過ごしてから移動する。

STAGE-05 中盤AREA 自機判定の十字グリッドに注目せよ!

セキュリティコンテナを抜けると、続いて移動コンテナ4列が出現。ここは設置間隔が狭い上、奥へ進むほど移動速度が速くなるため、連続の体当たりでダメージを受けやすい。安定して抜けるコツとしては、コンテナ端の位置調整と斜め移動が重要になる。うっかり挟まれないように、自機の当たり判定を見極めていこう。



レバーから手を離してコンテナに押し戻される感じで位置を微調整。高速の4列目に入った後は斜め移動で出口へ向かっていけばOKだ!

STAGE-05 後半AREA リフレクトをフル活用して砲台を破壊!

障害物エリアを抜けた先のプラント後半は、各種砲台が大量に設置された砲台エリア。画面左右へ続く通路に出現する移動砲台群については、放置したままだとダメージを受ける原因になる。移動砲台の出現ポイントでは、あらかじめ左右いずれかの画面端へ移動しておき、2〜3機ごとに横移動を繰り返してすべて破壊すること。逆に反射レーザー砲台や固定砲台に対しては、あまり接近しない方が無難な選択。リフレクトの反射弾をうまく角度調整して、障害物の陰から確実に破壊することを心掛けていきたい。どうしてもうまく抜けられない場合は、ミスするポイントをO／D発動で強引に抜けていけば問題無い。



移動砲台は放置厳禁! 自機後方の壁を擦る感じで往復し、出現直後に破壊してしまうこと。

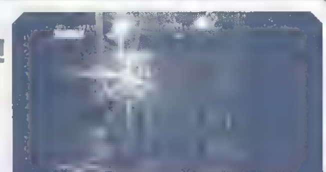


死角に隠れている1基目の反射レーザー砲台は、この位置へ移動すると反射弾で破壊できる。

O／D POINT.1 温存したゲージで一掃せよ!

出現直後にO／Dを発動!!

道中で温存したO／Dは、ボス前のSei-Ryu & Sei-Sou編隊に使うのがオススメ! 合計9機が出現するので、出現直後に発動してアイテム持ちの3機まで倍率を掛けていきたい。



ボス前のSei-Ryuが見えた瞬間にO／D発動でOK。万全を期すならソード攻撃で速攻破壊。

敵機データの見方

SIDE:バウワーのステージ5に登場する、敵機名称と得点をリスト化して一覧表記。

敵機名称	得点
小型戦闘機G401	100Pts.

敵機名称	得点
砲台N10	100Pts.

敵機名称	得点
移動砲台NX21	100Pts.



SIDE:Vower STAGE-05 BOSS

メタマテサン

ボス得点	250,000Pts.

フィールドのスクロール方向が反転するメタマテサンは、三つの攻撃パターンを1セットで繰り返すのが特徴。いずれの場合も攻撃パターン①→②が固定となっており、三つ目の攻撃パターンだけ1セット毎に変化する。なお、ランダムでスクロール方向が入れ替わるので、フィールドの反転直後にボス本体へ突っ込まないように。具体的な攻略パターンとしては、攻撃パターン②でボス本体へ密着してのソード連打がオススメ！　正面に展開された防護バリアは、ソード攻撃なら無視してダメージを与え続けることが可能。防護バリアやボス本体への体当たりだけ注意すれば、100カウント以上残しての速攻破壊も簡単に狙っていけるぞ!!

攻撃チャート

チャート1:攻撃パターン①(縦～横)→②→③
▼
チャート2:攻撃パターン①(横～横)→②→④
▼
チャート3:攻撃パターン①(横～横)→②→⑤
▼
チャート4:攻撃パターン①(横～縦)→②→⑥
▼
チャート5:攻撃パターン①(縦～横)→②→終了



攻撃パターン[illegible]ボスが進行方向へ移動[illegible]中央[illegible]るので注意！

本体のバリアにギリギリ接触しない位置でソード攻撃を連打!!



[illegible]耐久力ゲージが1／5を切ったら、O／D発動～最高倍率で撃破していく。ボス戦闘の終了時には、[illegible]方向へマテリアルが伸びるので回避を忘れずに!!

マテリアルでスコア稼ぎ!?

[illegible]30万点以上も稼げる。ただし、マテリアルの耐久力が予想以上に高いため、ソード攻撃以外だと破壊効率が悪くなるので注意！　ボス前の武器アイテム×6個を回収してあれば、O／Dを最低2回は使える計算。チャート1の攻撃パターン②と、チャート5の攻撃パターン②などが狙い目!!



マテリアルや戦闘機などに[illegible]



[illegible]パターン③[illegible]と、ゲージを回[illegible]ないO／D発動は[illegible]に！

STAGE-05 BOSS　攻撃バリエーション　一覧

攻撃パターン①:フィールド反転(上下or左右ランダム)



ノイズエフェクト後にフィールドのスクロール方向が反転(横方向と縦方向が交互)。この際に外壁の当たり判定が残っているため、画面中央に居ないと接触ダメージでシールドを削られるので要注意!

攻撃パターン②:マテリアルを吸収+防護バリアを展開



進行方向から破壊可能なマテリアルが出現(出現位置はランダム)。ショット系の武器だと破壊に手間取るので、ソード攻撃での破壊が大安定!　ただし、連続で接触するとダメージを受けるので気をつけよう。

攻撃パターン③:武器アイテム&砲台(爆発)を連続放出



波形軌道で武器アイテムor砲台をランダムで連続放出、砲台は破壊時に爆風が発生し、高速でスクロール方向へ流れる。このため、進行方向の反対側or上下方向から破壊しないとダメージを受ける。

攻撃パターン④:左右の外壁へ障害物をランダムで設置



スパークの光点が外壁へ接触する度、破壊不可能な柱型の障害物を形成。位置と長さがランダムなため、スクロールの一番後ろで見て避けるしかない。エフェクトに隠れて見づらいので体当たりに注意!

攻撃パターン⑤:ザコ敵機を上下ラインに2機ずつ射出



一定間隔で上下に動く光点から、小型戦闘機を繰り出す攻撃ハターン。小型戦闘機はスクロール方向へ直進&ツインショットを撃つため、発生ポイントから離れた位置で上下に移動し続ければOKだ。

攻撃パターン⑥:光点の中心からマテリアルを連続放出



外壁で反射する軌道の光点から、マテリアルを連続で放出し続ける。このため、光点に重なりさえしなければ、ソードを振り続けていれば回避可能。外壁から離れて反射した光点の軌道を見極めていこう。

敵機名称	得点
反射レーザー砲台	500Pts.

敵機名称	得点
セキュリティコンテナ	3,000Pts.

敵機名称	得点
Sei-Ryu 28	1,000Pts.

敵機名称	得点
Sei-Sou 1式	1,000Pts.

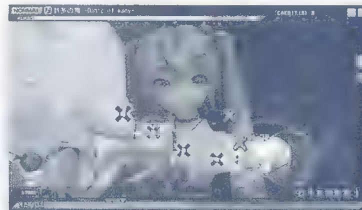
初音ミク Project DIVA Arcade

プロジェクト ディーヴァ アーケード

さまざまなアップデートを頻繁に行なっている本作。9月は上旬にモジュール追加、中旬には追加楽曲が配信された。今回は5曲の追加楽曲を一挙紹介するぞ。個性豊かな追加楽曲たちを思う存分楽しもう!

Text:飛鳥

初音ミク Project DIVA Arcade ver.A	
■メーカー	セガ
■ジャンル	リズムアクション
■操作方法	タッチパネル＋4ボタン
■稼働日	稼動中
■使用基板	RINGEDGE
■ネットワーク	ALL.NET





9月の追加楽曲を一挙紹介!

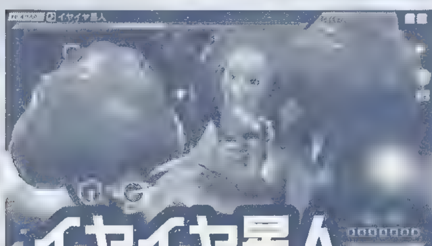
今回の追加曲はすべて昨年9月に行なわれた第二回楽曲募集に応募した中で二次採用となった楽曲たちだ。早速、追加された5曲の楽曲を紹介していこう。"嘘つきベティ"はドラムとギター、そしてピアノが軽やかに跳ねるロックナンバー。中盤のピアノソロからの盛り上がりに注目だ。"さあ、どっち?"はリンとレンのデュエットソングで、ハロウィンや西洋の子供向けホラーアニメなどを連想させる。"イヤイヤ星人"は"お祭り"や"盆踊り"といった印象を受けるアイデアに溢れたハイセンスな楽曲。"Equation＋**"は、テクノを基調にしたサウンドとメッセージ性の強い歌詞が見事に融合した楽曲だ。"数多の舞 -Dance of many-"は四つ打ちをベースに太鼓や琴、三味線など和楽器を使ったノリの良い和風でハイテンポな楽曲だ。どの楽曲もニコニコ動画で聴けるので、まだプレイしていない人はそちらで曲を聴き、ゲームセンターへ行こう!



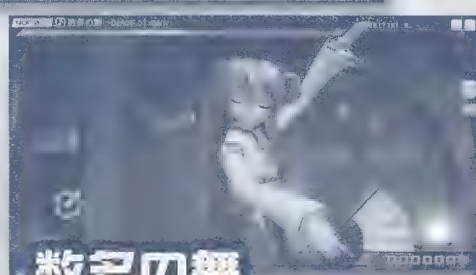
嘘つきベティ



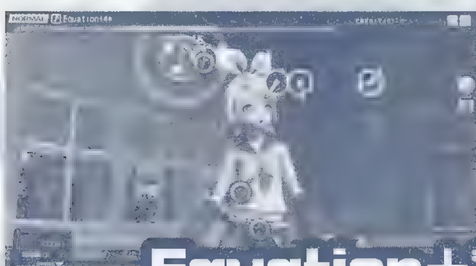
さあ、どっち?



イヤイヤ星人



数多の舞 -Dance of many-



Equation＋**

タイトル	Music	Lyrics	イラストレータ
さあ、どっち?	ひなた春花	ひなた春花	7:24
イヤイヤ星人	イヤイヤP	イヤイヤP	リーフ
Equation+**	ぽわぽわP	ぽわぽわP	meisa
嘘つきベティ	PolyphonicBranch	花うさぎ	eruri
数多の舞 -Dance of many-	koushirou(卑屈P)	koushirou(卑屈P)	霧雨。



DESIGNED By hekopon

『09-10』攻略記事、ついに最終回!!

『09-10』を余すところ無く攻略すべく続けて来た連載も今回でいよいよ最終回。新バージョンに向けて今のうちに手に入れておくべきカードたちと、隠れた強力なカードが多く潜む、ユベントスとフラメンゴのカード使用感を解説するぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中（2010年12月2日稼働）
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

これだけは伝えておきたい『09-10』マル秘カード

いよいよ次期バージョン『10-11』の稼働が目前となって来た。今回は、今バージョン攻略の最終回として、FCアルカディアの面々が持つ豊富な知識を元に、今バージョンでしか手に入らない貴重な能力、またはレア度を持つカードを紹介する。カードの強さだけにとらわれない、連携や特殊能力（スキル）、今後のカード化の可能性などを鑑みた面々セレクトそれぞれトップ10のカードたち。手に入れることができるチャンスは、あと少ししかないぞ！



今バージョンでぜひとも手に入れておきたいカードの筆頭といえば、やはりMVPフォルラン。MVPとしての今後のカード化の可能性に加え、輩出の確率も非常に低い。



ナナミ's BEST 10

あまのじゃくなので意表をついて一位にマクンを、二位にA.コールを選出。どちらも黒だけどおそらくキャリアハイ。ベナユン、ベルバトフも同じ理由。ヒラヤマは今後が楽しみだから選外！

	選手名	選考理由
1	マクン	パスうまい&強い
2	A.コール	すげー守備力
3	ベナユン	『08-09』も良いが
4	ファルカオ	破格の決定力
5	F.トーレス(EX)	最強な気がする
6	メクセス	もう手放せない
7	アンデルソン	最後の白?
8	ベルバトフ	不人気気味だが強い
9	ブスケッツ	バルサU-5にどうぞ
10	ナカヤマ	ゴンゴール最高



マンモス's BEST 10

『10-11』で消えるクラブ、そして某シティに行っちゃった人は今後カード化が難しいだろうと判断してチョイス。あとはコレクション用にかっこいい画像のカードを選んでみました。

	選手名	選考理由
1	ヒラヤマ	本作最高のチャンスメーカー
2	アグエロ	シティに行っちゃったので
3	ジェコ	相棒とセットで
4	プラニュス	隠れた優良DF
5	F.トーレス(EX)	異常な決定力
6	フォルラン(MVP)	最初で最後のMVP?
7	アセンホ	トップレベルの白GK
8	レオナルド・モウラ	超攻撃的SB
9	カズ	素晴らしいカードデザイン!
10	ルシオ(BRS)	これまでで最高の安定感



たてしゅ's BEST 10

一位には個人的にもっとも驚かされたスコールズを選出。以下は過去の本誌でも高評価した選手と、使用しているプレイヤーが少ない感があるがおすすめしたい選手をピックアップしてみた。

	選手名	選考理由
1	スコールズ	ショートカウンターの鬼
2	クローゼ(GES)	得点力とパスセンスを兼備
3	R.カルバーリョ(POS)	まさに鉄壁のCB!
4	ファルカオ	白では破格の実力者
5	F.トーレス(EX)	無類の決定力!
6	ファン・ペルシー(HOS)	突破力は最強クラス
7	カイト(HOS)	好守に奮闘する異色FW
8	ルーニー(ENS)	攻撃センスのカタマリ
9	カシージャス(SPS)	当代随一のセーブ技術
10	ジョズエ	頼れる中盤の掃除屋



来月からはいよいよ『10-11』に模様替え!!

お伝えした通り、『09-10』の記事は今月で最終回。次回からはいよいよ『10-11』の情報を中心にお届けする。気になる新カードは、そして「勝てる」フォーメーションとは、さらにカード使用感は……？　さまざまな企画を交えて、これからも『WCCF』の情報をお送りしていく予定。ぜひご期待あれ！

FCアルカディア日記 1 前号同様、ベスト10の選考には本当に悩まされた。しかし、第1位に選出したスコールズのすさまじさとオススメ度は私の偽らざる本心。また、白カードからはジョズエを選出したが、同じポジションであれば今回フラメンゴの紹介ページでも登場したマルドナードも甲乙つけがたい好タレントだ。（たてしゅ）

Juventus

ユベントス

TEAM DATA

基本フォーメーション　4－4－2



栄光のビアンコネロには往年の名選手が目白押し

2006年のワールドカップ優勝を経験したベテランと新戦力とを融合させ、デル・ネーリ監督のもとと巻き返しを図った10-11シーズンは予想外の大苦戦。ヨーロッパリーグではまさかのグループリーグ敗退、さらに国内リーグでも7位に終わり、ヨーロッパ・チャンピオンズリーグの出場権を逃してしまった。新シーズンからは黄金時代を知るクラブOBのコンテを新監督に迎え、捲土重来を期す。



名門ビアンコ・ネロのバンディエラ（旗手）といえばやはりデル・ピエロ。そのテクニックはまだまだ衰えを知らない。

U-5ならだれを登録する……？

本職の居ない右サイドバックにグリゲラやゼビナをまず補強し、さらにかつて一世を風びしたテュラムも加えて、センターでカンナバーロと組ませれば守備は盤石だ。

個人能力こそ問題ないものの、連携に難のあるジエゴとフェリペ・メロ、およびイアクィンタを思い切って外し、さらにキエッリーニは『05-06』の白にして左サイドバックに固定するのも一案。後はデル・ピエロかマルキジオのいずれかを外し、FWにトレゼゲ、ピアリなどのエース級を加えたい。

				Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ジャンルイジ・ブッフォン	Tスタイル	アンチコンビネーション	7	19	13	18	13	9	79

使用感 ディフェンス値がついに20の大台からダウンしてしまったが、あるとあらゆるシュートに対応できるセービング技術は健在でハイボール処理も得意。飛び出しのスピードも速く、途中でボールの軌道が変わったり、相手選手に逆を突かれそうになってもすぐに体勢を立て直す能力に優れているので非常に使いやすい。ただし、PK戦においては以前に比べるとやや弱体化しているような印象を受ける。

備考 距離の出るハイボールと、低くて鋭い弾道のボールを使い分けるパントキックのうまさもこの選手のセールスポイント。ボールの落下点に味方の選手が居ないことは皆無といっていい。

				Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	マルティン・カセレス	Tスタイル	ハードマーク	10	16	13	15	15	14	83

使用感 ダッシュ力を生かして相手の縦パスをインターセプトするのが得意で、チームスタイルを発動させるとマークする相手にピタリと密着するようになる。オーバーラップはあまりしないが、ときどきものすごい勢いで敵陣深くまでフリーランニングで飛び出すことがある。欠点はスタミナが切れやすいことと、オーバーラップ後に帰陣が遅れて裏のスペースをポッカリと空けてしまう場合があることだ。

備考 右サイドだけでなくセンターバックも対応可能。足の速さを生かしたインターセプトと豪快なオーバーラップをしばしば披露するので、攻撃サッカー信望者ならぜひ試しておきたい選手だ。

				Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ファビオ・カンナバーロ	Tスタイル	マリーシア	8	19	12	16	13	15	83

使用感 往年のハイスピードフォアチェックこそ影を潜めてしまった感はあるが、タイトなマーキング能力は健在。以前はロングフィードの精度に問題を抱えていたが、今回の彼は歴代の同選手のカードに比べて格段にレベルが向上しており、さらにはボールを奪った勢いでオーバーラップをときどき見せることもある。短所はスライディング時にファウルを取られるケースがやや多いことだろう。

備考 寄せの速さはレアカード版のほうが勝るが、黒よりもバテやすいデメリットがある。キエッリーニと併用するならば、やはりレアチームスタイルがあるレアカードに分があるだろう。

				Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ジョルジョ・キエッリーニ	Tスタイル	パワーディフェンス	11	18	10	19	14	17	89

使用感 容易に当たり負けしないパワフルな守備が持ち味で、空中戦にも非常に強い。攻撃面では期待できないが、左サイドバックとして起用すればサイドに強固な壁を築いてくれるのも頼もしい。ただ問題はファウルを犯すケースが非常に多く、しばしばレッドカードを提示されてしまう場面が見受けられることだ。また、以前のカードよりもロングフィードを蹴る頻度がかなり減少しているようだ。

備考 黒カードでもレアカードでも、カンナバーロとの連携はただ練習および試合をするだけではなかなか育たない。ラウンジに呼び出して正解の選択肢を何度も当てることが必要だ。

				Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ファビオ・グロッソ	Tスタイル	サイドエリアブロック	13	12	13	6	15	15	84

使用感 攻撃参加を非常に好むタイプの左サイドバックで、味方がボールを持つとサイド攻撃を指示していないにもかかわらずガンガン上がって敵陣へと侵入し、時にはサイドから中央に移動してゲームメイクに参加することもある。守備面では味方センターバックの背後をカバーする気の利いたポジショニングを見せる一方、ドリブラータイプの相手には一発であっさりかわされる場面も散見される。

備考 この選手の隠し球的な武器はロングスローとヘディングのうまさ。特に味方のコーナーキックのときは思い切って前線に上げ、ヘディングシュートを狙わせるのがおすすめだ。

				Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ニコラ・レグロッターリエ	Tスタイル	ラインコントロール	9	18	13	18	13	14	85

使用感 高めにポジションを取り、相手の縦パスコースに素早く飛び込んでインターセプトをするのがうまい。ボールをつなぐ意識が高く、ロングフィードの精度こそ及第点をあげられるものの、ショートパスについてはときどき相手に渡してしまうミスをすることも。また、ボールコントロールが大きいタイプなのでドリブル中に相手に奪われやすく、ボールの無い場面で相手のマークを離す場面も散見される。

備考 チームスタイルを発動させるとディフェンスラインを高めに設定し、持ち味のインターセプトとフィードがさらに生かされる。起用するときはこのスタイルで常時戦うのがいいかも。

				Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	マウロ・カモラネージ	Tスタイル	サイドエリアプレス	13	10	16	15	14	16	84

使用感 最大の長所は右足から放つクロスボールの正確さ。アマウリやイアクィンタのように、ヘディングシュートを得意とするアタッカーが味方に居る場合は非常に強力な武器となる。相手を一生懸命追いかけてボールを奪い返し、ショートカウンターを演出してくれることもある。問題はドリブル突破力が以前よりも衰えたため、得意のクロスを蹴るエリアにまでなかなかボールを運べないことだ。

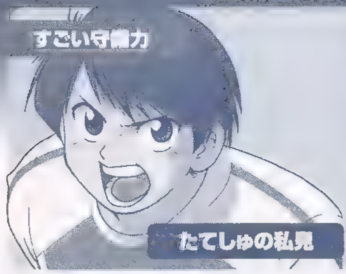
備考 ベテラン選手ということもあってか、個人能力の成長が極端に遅い。またドリブルのスピードがあまり出ないので、右ウイングに固定してクロスを上げるのに専念させるのも手だ。

				Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ジエゴ	Tスタイル	バイタルエリア支配	16	6	19	15	14	14	84

使用感 視野が広く、バイタルエリアでボールを持てば相手ディフェンスラインの裏を目がけて次々とスルーパスを繰り出す。切れ味鋭いドリブルも大きな武器で、多少相手に寄せられたぐらいではボディバランスを崩さない。ただ問題なのは、連携のいいパートナーが居ない場合はスルーパスの成功率が極端に低いこと。ポテンシャルを最大限に引き出すためには、パートナーに好相性のFWが必須となるだろう。

備考 ボールキープ力が高く、ペナルティエリア内であればシュートをしっかり決めることができるのでFWとして起用する手もある。もしかしたらFWがこの選手のベストポジションかも!?

FCアルカディア日記3 マイベスト10には入りきれなくなってしまったが、スコールズのようにレアカードにはなっていない黒カードにも優秀な選手はたくさん存在する。ざっと挙げてみると、オフェンスの選手ならトッティ、アネルカ、ダビド・シルバ、ラウールあたりが、ディフェンスならばネスタやゾコラ、ブッフォン、ホセ・レイナといった面々だ。（たてしゅ）



攻守にわたり献身的な動きでチームに貢献!

攻守両面で貢献度が高く、中盤でまさにチームの心臓となれるのがマルキジオ。中でも相手にやすやすと抜かれないポジショニングの良さと、素早い攻守の切り替えは特筆モノ。ミスパスも少なく、高い位置でボールを持てば意表を突いたスルーパスで敵のディフェンスラインを破ることも。高い位置で相手にプレッシャーをかけてボールを奪い取り、ショートカウンターを演出してくれるのも大きな長所だ。彼のように優れた判断力を持つ「サッカーIQ」の高い選手、私は好きだなあ～。



派手さはないが、攻守両面で戦力として計算できる。中盤ならどこでも機能する利便性の良さも大きなメリットだ。



連携がつながらないなら開き直って…………

最近は移籍した先々でトラブルを起こす問題児、という印象が強いジエゴさん。そんなリアルでの立ち振る舞いが『影響したのか、本作のユベントス内にジエゴと特殊連携で結ばれている選手はおそらくゼロ！ よってMF（トップ下）で起用するとパスがつながりにくくなり、チームの足を引っ張りかねない。そんなわけでジエゴさんを活かすなら、パスを出す必要が少ないセカンドトップ、もしくは最前線がオススメ。粘り強いボールキープからのシュートで得点機を演出してくれるぞ。



FWで起用するとあまりパスを出さなくなり、シュートの意識が高まる。動きがシンプルになって使いやすくなるとは皮肉な結果。



イタリア次世代のファンタジスタ候補!

ユベンティーノならずとも、イタリアサッカーを愛する者ならば彼の活躍を期待してならない。小柄な体格で大男たちを右に左にと振り回す高速ドリブル、身体を目一杯使ったマラドーナばりのロングシュート、そして何より、ボールタッチを見ているだけでワクワクさせるような何かを彼は持っている。とはいえ本作での彼はどうにも小粒な印象。パスとボールタッチには見るものはあるけど、ドリブルは今ひとつ。ここはジュゼッペ・ロッシとの特殊連携に夢を乗せるか……？



基本的にはパサー。能力をフルに生かすなら、スルーパ重視やコンビネーションプレイなど、彼の能力を引き出すTスタイルと併用しよう。

	選手	Tスタイル		Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	フェリペ・メロ	Tスタイル	バランサーポジショニング	12	13	15	17	14	17	88
RE	セバスティアン・ジョビンコ	Tスタイル	ディフェンシブセントラル	15	7	18	8	16	14	78
SP	ハビエル・マスチェラーノ	Tスタイル	ボールキープ	12	13	15	14	14	16	84
RE	クリスティアン・ポウルセン	Tスタイル	ディフェンスダイナモ	10	15	13	15	13	17	83
RE	モハメド・ラミン・シッソコ	Tスタイル	バイタルエリアプレス	10	14	12	17	15	17	85
SP	アマウーリ	Tスタイル	ハイタワー	18	7	15	19	12	15	86
SP	アレッサンドロ・デル・ピエロ	Tスタイル	シュート重視	18	6	19	13	14	14	84
SP	ビンチェンツォ・イアクィンタ	Tスタイル	ハイタワー	17	8	14	18	14	15	86

フェリペ・メロ

使用感 激しいボディコンタクトで相手からボールを奪い、すかさず味方にパスをつないで攻撃の起点を作るプレイを得意とするセンターハーフ。パスを出した後に自らも敵陣バイタルエリアへと積極的に駆け上がり、ゲームメークに参加したりこぼれ球をフォローしてくれる。守備でも味方のピンチの場面ではディフェンスラインのカバーにまで奔走してくれるので、非常に使い勝手のいい選手だ。

備考 昨年のワールドカップで退場になったようにラフなイメージがあるが、こと本作においては反則はさほど多くない印象。高い守備力を持っているのでワンボランチでも安心して使える。

セバスティアン・ジョビンコ

使用感 左右広角に蹴れるパスと、細かいボールタッチのドリブルで相手守備陣をかき回す。特に右足のアウトサイドで器用にボールを浮かして、相手ゴール前に走り込む味方へ送るスルーパスが絶妙で、しばしば決定機を作り出す。守備能力こそ低いものの、相手にボールを奪われた後のプレスバックをしっかりやってくれるのも好材料。弱点はパワーがないため、競り合いには非常にもろいことだ。

備考 カードの裏面を見ると左サイドでしか使えないように見えるがトップ下でも機能する。特に、味方のクロスに合わせてゴール前に飛び込んで放つボレーシュートはなかなかの破壊力だ。

ハビエル・マスチェラーノ

使用感 チャンスと見れば中盤から敵陣へと一気に駆け上がってゲームメイクに参加し、逆にピンチのときは最終ラインに空いたスペースをカバーするなど、攻守両面で頭のよさを感じさせる選手だ。攻守の切り替えの速さ、およびつなぎのパスの精度ともに申し分がなく、1対1になっても相手に簡単に抜かれないので実に使いやすい。スタミナ値も高いので、90分間バテることなく動き回れるのもうれしい。

備考 ボランチ、サイドハーフあるいはトップ下など、中盤ならばどこでも機能する。展開力を生かすならダブルボランチの一角で、ショートカウンターを狙うならトップ下で使うといい。

クリスティアン・ポウルセン

使用感 ボールホルダーを視界にとらえるとすぐさま襲い掛かり、激しいチャージを浴びせてボールを奪取するうまさは職人芸の域。攻守の切り替えも速く、味方からボールを奪った相手にすぐさまプレッシャーをかけ、ボールを取り返してくれるのも大きな魅力だ。個人能力は放っておいてもどんどん伸びるタイプだが、逆に特殊能力は極端に成長が遅いので、ミーティングルームで何度も呼び出すことが必要だ。

備考 ワンタッチまたはツータッチでシンプルにパスをさばくのも長所だが、取材中はときどきミスして相手に渡してしまう場面も見られた。中盤の味方とは連携を早めに強化しておきたい。

モハメド・ラミン・シッソコ

使用感 いかにもアフリカ出身の選手らしい、フィジカルコンタクトの強さを生かした激しい守備を得意としており、90分間走り切れるだけの豊富なスタミナを持っているのも大きなメリット。パスカットや競り合いには強さを見せる一方、ドリブラータイプの相手は比較的苦手にしているようで、急激に角度を変える切り返しやフェイントに引っかかって抜かれてしまうケースがしばしば見られた。

備考 以前に比べて、現バージョンのカードは攻撃参加を好むようになっている印象。ときどきドリブルで持ち上がりつつ、意表を突いたタイミングで華麗なスルーパスを出すこともある。

アマウーリ

使用感 長身を生かしたヘディングシュートは、たとえゴールキーパーが相手でも競り勝ってしまうほどに高く、なおかつ決定力も高い。キック力も強烈で、ペナルティエリア内から放つシュートはバズーカ砲のごとくゴールネットに突き刺さる。前線から下がって味方からのパスを引き出す動きも好み、ボディバランスにも長けているので相手マーカーを背負った状態でもしっかりとボールをキープできる。

備考 デル・ピエロと相性がよく、黄金連携が20試合ほどで完成する。一方、コンビスタイルを持つイアクィンタとはラウンジで何度も呼び出さないと連携がなかなか向上しないので注意。

アレッサンドロ・デル・ピエロ

使用感 ファーストタッチで相手の逆を取りつつ前を向き、スキーのスラロームを想起させるようなドリブルで敵陣を崩す能力はさすがのひとこと。ときどき見せるマルセイユターンや、右足のアウトでチョコンと蹴り上げるラストパスで攻撃のアクセントをつけてくれる。かつて一世を風靡した「デル・ピエロゾーン」からのミドルシュートも、個人能力がある程度成長すると高い確率でゴールマウスへ飛んでいく。

備考 フォワードとしての能力は申し分ないが、パス能力を生かそうと中盤で起用した場合はなぜか試合から消えてしまうことが多い。セカンドトップで使うのがベストだろう。

ビンチェンツォ・イアクィンタ

使用感 スピード値が14の割には動きが鈍く、特にドリブル中はまったくスピードが出ないのですぐに相手に追いつかれてしまう。しかし、個人能力が成長すると持ち味のパワーと鋭い切り返しで相手をなぎ倒すように突破する姿をしばしば披露する。ボレーシュートの決定力がいま一つな印象を受けるが、ペナルティエリア内でのドリブルシュートやヘディングの得点力は十分に計算できるだろう。

備考 特殊能力とアマウリの連携が向上すると、絶妙のパスを出して相方をアシストをするようにもなり、破壊力のあるツインタワーが完成する。ユベンティーノならずともぜひお試しを。

FCアルカディア日記4

数値だけを見るとブラジルやアルゼンチンのチームの選手カードはどうしても欧州のスタープレイヤーより見劣りしがち。しかし南米（プラスAZ）の選手は若手が多いため個人能力が伸びやすく、同国籍の選手がそろっているため連繋線もつながりやすい。チームの潜在能力を早めに発揮させられるので、ビッククラブで遊ぶより勝ち星を稼げることもあるぞ。（マンモス丸谷）

CR Flamengo

CR フラメンゴ

基本フォーメーション 4－4－2



ブラジルの名門は驚異的な攻撃力を誇る

本作のフラメンゴはブラジル全国選手権（リーグ戦）を制したシーズンのメンバーがカード化されている。そのため攻撃陣は非常に強力。欧州のチームと打ちあいになっても競り勝てる得点力を秘めている。しかしその反面、最終ラインの守備力は本作に参戦しているチームの中で下から数えたほうが早いレベル。勝ち続けるためには中盤より前でいかにボールをキープできるかがポイントになる。



アドリアーノ、ラブ、マルケスの誰を出しても点は取れる。問題は守勢に回ったときに頼れる存在がいないこと。

U-5ならだれを登録する……？

スペシャル（黒）orレアカードを投入するならまずはセンターバック。チームの柱になれる選手を登録したい。安定したチームを作るならGKも変えたほうがいいだろう。あとは中盤から前をいじるなら層の薄い左サイドを強化。DFはルシオ、GKはジュリオ・セザール、左MF（ウイング）にはロナウジーニョ……といったようにブラジル人選手を追加してU－5セレソンを作る感じで弱点を補強すると、フラメンゴのよさを残したまま勝てるチームが出来上がるはずだ。

RE	マルセロ・ロンバ	Tスタイル	シュートセービング	Off	6	Def	16	Tec	11	Pow	17	Spe	11	Sta	10	To.	71

使用感　GKとしては『WCCF』シリーズでもっとも若手の部類に入る（1986年生まれ）。そのためか個人能力の成長が非常に早い。スーパープレイは望めないものの失点に直結するポカは少ない。ただし、キーパーボタンでの飛び出しは平均よりやや遅め。至近距離のシュートにはそこそこの反応を見せるので、迷ったら飛び出すよりは待ち構えてセービングさせたほうが無難か。

備考　PK戦は相手GKがトップクラス（パロップ、カシージャスなど）だとかなわないが、それ以下の相手だとまずまずの勝率を見せる。フィードはブラジル人選手らしく速くて正確なボールを蹴り込む。

RE	アルバロ	Tスタイル	ハイタワー	Off	8	Def	17	Tec	11	Pow	16	Spe	13	Sta	13	To.	78

使用感　空中での競り合いに強さを見せるパワー系DF。ヘディングの強さは守備だけでなく攻撃時には得点源としても期待できる。地上での守備もフラメンゴ内なら上位にランクインする。あまり持ち場を離れないためかスタミナの減りが緩やか（ぎりぎり一試合持つ）なのも○。連携はフラメンゴの選手よりサラゴサ時代の同僚、ガブリエル・ミリートやポンシオ（08-09リーベルなどでカード化）らとつながりやすい。

備考　チームスタイルはカードを相手のペナルティエリア内に配置しないと発動しない。使うならセットプレイのときにすばやく最前線にカードを置いてピンポイントで活用していくしかない。

RE	ダビジ	Tスタイル	マンマーク	Off	8	Def	16	Tec	10	Pow	17	Spe	12	Sta	12	To.	75

使用感　アルバロと同じくパワーを活かした守備を見せるセンターバック。ボールホルダーへの寄せが非常に早く、守備時はスピードが12とは思えない動きを見せる。ボールへ向かう意識が強すぎてスピード、またはテクニックの高い選手に裏を取られることが多いのが難点。また動きが激しくて下手をすると前半だけでスタミナが切れることがあるのも弱点。起用するなら45分前後での交代を見据えておこう。

備考　繰り出す頻度は少ないが、DFとしてはレベルの高い正確なロングフィードを蹴る。ロングパス重視やアザーサイドアタックといった戦術をほかの選手で発動させれば、フィードをの機会を増やせるぞ。

RE	エベルトン	Tスタイル	ドリブリングビルド	Off	12	Def	10	Tec	15	Pow	11	Spe	17	Sta	13	To.	78

使用感　左サイドバックとしては、大きなミスはしないが攻守両面で目立たず、これといった特徴を見いだすことができない。使うならサイドバックとしてではなくMFとして左サイドに置くのがベスト。個人能力を成長（☆三つ以上が目安）させた状態だとドリブルでマークへ外し中央の選手へパス、もしくは右サイドの選手に大きなボールを蹴ってサイドチェンジを企図する（クロスを上げる位置まで切り込むことは少ない）。

備考　スタミナは数値よりは持ちがいいように感じるが、スタメンとして使うには厳しい。あとチームスタイルのドリブリングビルドが自陣でなければ点灯しないのもマイナス要素の一つ。

RE	エベルトン・シウバ	Tスタイル	ディフェンススピリッツ	Off	12	Def	10	Tec	13	Pow	9	Spe	16	Sta	16	To.	76

使用感　ブラジル人のラテラル（サイドバック）らしからぬ守備意識の高い選手。前線へ顔を出すのはサイドアップダウンなどのサイドを活性化させるチームスタイル使用＋戦術ボタンの右を点灯させたときぐらい。チームスタイルも守備時には大きく役立つため、ブラジル人縛りでチームを作る際には守備固めやサイドアタッカー封じとして役立ちそう。スタミナが高いため試合中にパフォーマンスがほぼ落ちないのも魅力。

備考　ドリブルを筆頭に攻撃センスに光るものはほとんど感じられないため、あまりボールは持たせたくない。連携のいいレオナルド・モウラと組ませての縦への突破なら、チャンスにつながることもあるが……。

RE	レオナルド・モウラ	Tスタイル	サイドアップダウン	Off	14	Def	9	Tec	14	Pow	10	Spe	18	Sta	18	To.	83

使用感　攻撃時は自分がボールを持っている状態のみならず、とにかく前線へと駆け上がる超攻撃的サイドバック。チームスタイルのサイドアップダウンを使用している間の突破力はすさまじく、レギュラーカードながら複数の選手を抜き去るドリブルを見せてくれる。シュート力も並のFWぐらいの精度は持ちあわせているので、ペナルティエリアへ進入できたらパスを待たず、そのまま打たせてしまってもいい。

備考　DFではあるが守備に関してはあまり期待できない（スピードのある選手なので敵には追いつくが、そこからのボールダッシュは望み薄）。サイドハーフ、もしくは思い切ってウイングで起用するといい。

RE	ロナウド・アンジェリム	Tスタイル	アンチコンビネーション	Off	11	Def	17	Tec	12	Pow	15	Spe	14	Sta	14	To.	83

使用感　フラメンゴの中では随一の安定感をそなえたベテランDF。総合的な守備力は本作のレギュラーカードの中でも上位に入るだろう。カード裏のテキスト通り、サイドバック時は控えめな動き、センターバックとしては積極的に仕掛けていくことが多い。しかしポジショニングのセンスが優れているためピンチを招くことは少ない。チームスタイルはパスワークで勝負するチームが相手の場合は切り札として機能する。

備考　元フラメンゴのジャイウトンやジュアン、それと同僚のウェリントンなどと好連携を見せる。全体的に連携に秀でている印象で、スタミナは無いもののディフェンスリーダーとしての資格は十分。

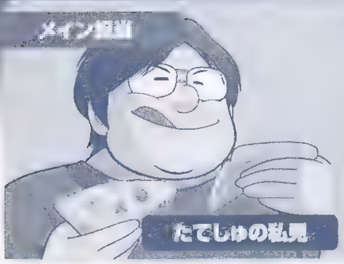
RE	ウェリントン	Tスタイル	インターセプト	Off	6	Def	17	Tec	10	Pow	18	Spe	11	Sta	11	To.	73

使用感　フラメンゴのパワー系DFその3。チームスタイルがインターセプトなだけあって、ふだんからセンスを感じさせるパスカットを見せる。センターバック、サイドバックどちらで使っても相手に背後を取られないことを意識した守備を見せる。攻撃にはめったに参加することはない。スタミナは低いが守備力には問題はない（一流のDFにはさすがに劣るが……）ので45 ～ 60分間なら安心して最終ラインを任せられる。

備考　ロナウド・アンジェリムと仲がいいため、フラメンゴでプレイするならセンターバックの第一候補となりうる。勝手に個人能力が伸びていくタイプなので、普通のチームでもサブとしてなら登録するのもアリ。

FCアルカディア日記5　ユベントスの紹介ページでも書いたが、ブッフォンの素早く体勢を立て直す能力は異常なまでに優れている。クロスボールに対して早めに飛び出してしまっても、すぐさま向きを変えて落下点に飛び込める身のこなしは多分カシージャス以上。まさにユベンティーノにとっては最後の砦!?（たてしゅ）

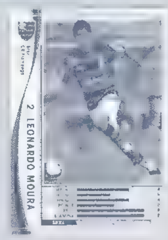
メイン担当



たてしゅの私見

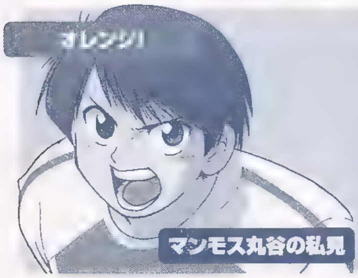
もうマイコンはいらない？

我々FCアルカディアが毎月のように使えるとオススメしてきた攻撃的なサイドバック。レオナルド・モウラもそんなMFやウイングで起用すると活躍する選手の一人。彼が優れているのはレギュラー(白)カードであるということが1点。そしてチームスタイルがサイドの選手を強化するサイドアップダウンということ。つまり白カードながらレアマイコンと同じ効果をチームにもたらせられるのだ！　ちなみに、守備力は比較にならないほどマイコンのほうが上なんですけど……。



サイドバックとして起用すると危険だが、MFやウイングの位置で使うならD・アウベスやマイコンとほぼ同じ働きをしてくれるぞ。

オレンジ！



マンモス丸谷の私見

シュートがとにかく入ります

かつては大宮アルディージャでも活躍していたことで日本のサッカーファンにもおなじみのデニス・マルケス。本作のカードでは、そのJリーグ時代をもはるかに上回る強烈なインパクトを残してくれた。

その最大の長所は、ペナルティエリア内であれば狭い角度からでも高い決定力を発揮するシュートのうまさ。こぼれ球への反応も速く、鋭い弾道のシュートをサイドネットにどんどん突き刺し、ゴールを量産してくれる。U-5デッキでプレイするなら必ず一度はチェックしておきたい！



スタミナが少ないのが少々残念だが、決定力の高さは折り紙つき。Jリーガーデッキを組む際には欠かせない存在だ。

ホンダー！



名波シュンの私見

ホンダの相棒としてどうですか！

やや強さに欠ける印象はあるものの、足元にパスが来た時の突破力に目を見張るものがあるラブさん。『10-11』では現在所属するCSKAモスクワが登場するので、優良レギュラーカードとして決定力を発揮しそう。チームスタイルのフリーロールも使いやすいし。

もう一人おすすめ選手をあげるならペトコビッチ。テクニシャンかと思いきやセカンドトップとしてキレのある動きと鋭いシュートで得点を量産する。そして注目したいのが彼の顔グラフィック。すごいぞ！



点を決めた時にはすかさず「ラブちゃんです☆」と年に一回しかテレビに登場しない芸人のモノマネで周囲を沸かせたい。やべっち！

ランク	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.	使用感	備考
RE	クレベウソン	ショートパスワーク	14	9	17	11	14	15	80	プレイエリアが広く、中盤ならどこでも機能する。基本的には配置したポジションからパスで試合を組み立てる動きを見せる。パワーが低いため守備時のプレイはやや軽さが気になるものの、ボランチもこなせる。攻撃的なMFとして使うとこぼれ球への素早い反応を見せる。しかしミドルシュートの精度がイマイチなため、クレベウソンに打たせるならゴールに近づいてからシュートボタンを押そう。	チーム立ち上げ時は周りの動きとパスがかみ合わないことが多い。しかし連携線が確立されたころにチームスタイルを使うと強力な武器に化ける。チームが成熟すると攻撃の要になれる可能性を秘める。
RE	クラウディオ・マルドナード	パワーディフェンス	9	14	13	15	14	19	84	無尽蔵のスタミナでピッチ全体を駆け回る、典型的な汗かきタイプのMF。欧州のチームに所属する同系統の選手と違うのは、攻撃時も積極的に攻め上がって特典にもからもうとするところ。そのため一時的にポジションに穴を開けることがあるが、ボールを奪われると驚異的なスピードでリターンするのでピンチを招くことはほとんどない。一流のボランチとしてどんなチームでも活躍できる逸材だ。	キャプテンの適正が最高レベル。チーム立ち上げ時から登録すると、こちらが指名せずともキャプテンとして選ばれる可能性が高い。連携はダビド・ピサロなど同じチリ人選手と好相性。
RE	デヤン・ペトコビッチ	プレースキック重視(FK)	14	8	17	10	15	13	77	バイタルエリア内で敵をかわし、威力のあるシュートを的確にたたき込む一連の動きはレギュラーカードどころかレアカードを含めてもトップクラス。この長所を活かすにはFWでの起用がベスト。パスセンスやこぼれ球を拾いに行く意識はそれほど高くないのか、トップ下ではイマイチ機能しない。MFとして使うならサイドからのカットイン→シュートやクロスを狙わせたほうが結果につながりやすい。	2000-01シーズンにチームメイトだったレオナルド(02-03レジェンド)と名コンビに認定されている。フリーキック、コーナーキックともに得意(チームスタイルはフリーキックが強化される)。
RE	トロー	アタッキングセントラル	12	11	12	16	13	15	79	中盤の多くのポジションをこなせるマルチロールだが、どこにカードを置いたかによってその性格は変化。ボランチ、サイドでは守備意識が高い選手として相手選手のマークに専念。しかしトップ下やセカンドトップでは攻撃への意識が高まり、ドリブルでゴール前へ進入しシュートの機会をうかがう。攻撃に参加させるならチームスタイルが発動するギリギリの位置(盤面のFWとMFを区別する線上)がベストポジションだ。	☆三つあたりまで放置していても伸びるタイプの選手。トップ下で得点を奪えるようになるのは覚醒に近づくまで成長した状態からなので、成長が早いという特性を活かし、ある程度育ててから使いたい。
RE	ウィリアンズ	キープレイヤーアタック	13	11	14	12	15	16	81	最初はスペースを埋めて敵選手の侵攻を遮断する守備が得意な地味めの選手という印象だが、成長すると攻撃的なサイドアタッカーに変貌。個人能力が☆四つ～覚醒までいくと対面する選手のマークを外し、前線の仲間の足下やスペースに的確なパスを送る、といったようなプレイでチャンスを演出するようになる。成長しても守備力が落ちるわけではないため、ボランチや右サイドバックもこなせる。	成長が早いタイプの選手なので、試合で使わなくても待っていれば活躍できるレベルまで成長する。トローと相性がよく、連携線が結びつくと中央と右サイドのパス交換でいい崩しを見せてくれる。
SP	アドリアーノ	キングオブフットボール	19	4	16	19	16	12	86	絶頂期に限りなく近い攻撃力を取り戻した"皇帝"。マーカーを意に介さず前進していくパワー、威力十分で精度も増した左足のシュートはむしろシリーズ最高のクオリティかも。右足のシュートパワー、ラストパスの意識など、これまでに欠けていた能力が改善されているのも好材料。スタミナ切れが早いのは難点だが、実はどの時代のカードも一試合保たない。爆発力にかけて本作のカードを使うのもアリだろう。	チームスタイル使用時は味方全体の動きを向上させるが、スタミナが溶けるようになくなっていくため注意。スタンコビッチやイブラなど、意外にも(?)家出同然で出てきたインテルの選手と好連携。
RE	デニス・マルケス	シュート重視	17	4	16	13	16	12	78	ペナルティエリア内でのシュートに特化したストライカー。エリア内なら反転してのシュート、難しいボレー、ゴールマウスから角度ゼロに近い場所からでもシュートを決めるが、一歩でも外に出るとシュートの威力、精度ともにガタ落ちし、得点を奪える臭いが薄まる。長い距離を走って敵を振り切るタイプでもないので、いかにペナルティエリアでボールを収めさせるかがポイントとなる。	大宮のエースストライカーとして君臨した元Jリーガーだが、残念ながら日本の選手とは特殊連繋は設定されていない模様。連携で崩すなら同僚で相性のいいバグネル・ラブとセットで起用するといいだろう。
RE	バグネル・ラブ	フリーロール	18	3	18	13	18	12	82	アドリアーノやマルケスとは違い、スピードで勝負するストライカー。味方が出したスルーパス、ゴール前でのこぼれ球など、誰も触っていない状態のボールへ向かうスピードが非常に速く、ほかの選手では間に合わないタイミングでもシュートを打つチャンスを作ることができる。意外にアシストへの意識も高く、セカンドトップはもちろん左右のウイングとして起用してもチャンスメイカーとして機能する。	CSKAモスクワでチームメイトだった本田、ジルコフ(チェルシー)とは熱い絆で結ばれており、高度な連繋を披露する。今バージョンだけでなく『10-11』でも本田の名パートナーとして活躍してくれるだろう。

FCアルカディア日記6　スタミナや守備力に不安のあるフラメンゴ守備陣だが、ブラジル人選手ということで(?)、ボールの扱いがうまい、という共通した長所を持っている。また前線へ出てボールを奪い取ることが多いので、ハマれば高い位置でのボール奪取→正確なフィードでチャンスという流れが延々と続く。攻撃的なチーム作りを目指すなら、欧州の選手よりブラジル人DFのほうが肌に合うかもしれない。(マンモス丸谷)

新シリーズ開幕!に乗り遅れるな!

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR

ベースボールヒーローズ2011 シャインスター

ついに稼働した、シリーズ最新作『BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR』。今月は開幕ダッシュに必要な新システムの解説に加え、新たに判明した高レア度の選手カード紹介、さらに、ソーシャルゲーム『プロ野球ドリームナイン』との連動要素を紹介するぞ!

Text:yK

BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード+オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中（2011年9月21日）
■使用基板：ー

新シリーズのカギとなる要素を総チェック!

最新作『BASEBALL HEROES 2011 SHINE STAR』（以下、『BBH2011』）の稼働とともに、公式大会「KONAMI Arcade Championship 2011」の種目にも選出され開幕から大いに盛り上がりを見せる本作。

『BBH2011』では、選手カードの追加はもちろん、全国ペナントレースの仕様や選手育成、デジタルカード（以下、デジカ）、さらにはグラフィックなど、さまざまな要素に変更が加えられ、より快適にプレイできるようになった。今回は、2011年度ペナントレースの開幕ダッシュを決めるために必要な新要素や、新しく公開された選手カードなど、気になる注目点を総チェックしていくぞ！

さらにフィーチャーフォン版GREEにて大好評配信中のKONAMIのソーシャルゲーム『プロ野球ドリームナイン』と『BBH2011』の連動が判明！　その気になる連動内容を紹介。こちらも要チェックだ!!

今年度も『BBH2011』でアツく激しいペナントレースを勝ちのこり、日本一の栄光を手に入れよう！



『BBH』シリーズでも情報野球が展開。新要素をいち早くチェックし、激動のペナントレースを勝ち抜こう！

ピッチャーの『動揺』を誘って試合の流れを一気に変えろ!

全国対戦、VSチャレンジ、ビクトリーロードの新要素として、投手攻略ゲージの横に黄色く表示される「動揺ゲージ」が追加された。投手攻略ゲージに比べて動揺ゲージは1イニングの間の増減が大きく、連打などで攻め込めれば相手を「動揺状態」に持ち込めるぞ。この状態になると投手攻略ゲージが点滅して、相手投手の被安打、四死球が明らかに増加し、大量得点のチャンスにる。なお、この状態はイニングを終わらせるか、ピンチを抑えることで減少する。今までなかなか打ち崩せなかったエース級の投手もサインやVSを1イニングに集中して使うことで一気に責め立てることができるぞ。また、動揺ゲージの増減はカード裏パラメーターの“打たれ強さ”に影響されやすいので、“打たれ強さ”の低い投手は早めの交代やVSで回避といった対策が必要になるだろう。

攻略デジカで相手選手を徹底マーク!

今作からオンライン対戦における重要な要素となりそうなのが「選手デジカ」、「攻略デジカ」、「アイテムデジカ」の三種類に増えたデジタルカードだ。まず、攻略デジカを獲得するには、対象となる相手選手の「攻略度」というゲージを上げる必要がある。攻略度の一試合あたりの増加量は一定で、成績に関係無く、数をこなしていくことが重要。しかし、攻略度は選択した相手選手が試合に出場しないと増加しないので注意！　もちろん、攻略デジカを獲得しセットした場合も同様だ。

野手や抑え、中継ぎ投手の出場選手は比較的読みやすいが、先発投手となると話は別。マッチング前に対戦相手のローテーション履歴などを参考にして、相手の編成を読み、攻略デジカを設定しよう。まずは、抑え投手などに的を絞って確実に攻略度を上げる方法もおススメ。

新EXスキル登場!育成がさらにアツい!!

前作から大幅リニューアルとなったＥＸスキルとキャリアアップシステム。キャリアの最大値が9に拡大され、最大でEXスキル＋＋＋を三つ装着できるようになった。また、それにともない取得経験値が増加したので初期値の低い選手でも安心してキャリアアップしやすくなったぞ。さらに、EXスキルの項目に新しく「対右打者」、「打たれ強さ」（投手）、「対右投手」（野手）、「送球」（捕手限定）が追加さた。特に送球は捕手育成で大きな影響を与える項目になるだろう。

取得方法も、今までのような一試合の成績ではなく「EXスキルゲージ」をためることで取得するという、数試合の持続的な活躍が評価されるよう変更された。基本的にゲージが減ることは無いので、失敗を恐れず積極的にサインを出し、目当てのEXスキル獲得を狙っていこう。

おススメピックアップ
ビクトリーモードで『BBH』の基礎をおさらい

新モード「ビクトリーモード」は、さまざまな条件が設定されたCPUを相手に勝利を目指す。例えば開幕戦の「開幕投手を攻略せよ！」では、CPU先発の調子良、TS「堅牢堅固」装備、CPU中継ぎ陣不調といった、ステージによって細かい条件設定がされている。そして、このモードでは、そのCUPに有効な戦術を解説してくれるので、『BBH』の基本が学べるぞ。クリア報酬としてスペシャルレコード・アイテムデジカが取得できるだけでなく、プレイ中の経験値（通常の30%）、TSの使用回数といった部分もカウントされるので、育成とやり込みを両立した楽しみ、そして芝姫翠と三拍子そろったモードなのだ！

GREAT（レア度★★★★☆）

『BBH2011』で復活した券種。
2011年度の球団を象徴する選手の一人をカード化。



福岡ソフトバンクホークス
本多雄一
今シーズンは開幕戦から19試合連続安打を放ち、開幕の快進撃の原動力となる。



埼玉西武ライオンズ
涌井秀章
4年連続、自身4回目のの開幕投手をつとめ、見事勝利を掴んだ本格派右腕。



千葉ロッテマリーンズ
福浦和也
昨年BNに輝いた幕張の安打製造機。開幕戦でHRを放つその勝負強さは今年も健在。



北海道日本ハムファイターズ
糸井嘉男
開幕から三番打者としてチームを引っ張る走攻守三拍子そろったアスリート系外野手。



オリックス・バファローズ
T一岡田
強打者の風格漂う若きオリックスの主砲。広角に打ち分ける打球で本塁打を量産する。



東北楽天ゴールデンイーグルス
岩隈久志
開幕投手を務め安定感抜群の投球で開幕から3連勝を記録した楽天のエース。

DRAFTED 1st（レア度★★★★☆）

『BBH2009』から3シリーズ連続で登場となる人気券種。
各球団期待の若手、2010年ドラフト1位の選手がカード化されている。



中日ドラゴンズ
大野雄大
最速150km/h超の速球を武器に即戦力の先発候補として入団した大学No.1左腕。



阪神タイガース
榎田大樹
社会人出身の本格左腕。即戦力として開幕から中継ぎでフル回転の活躍をしている。



読売ジャイアンツ
澤村拓一
快速球とそのタフネスぶりで一年目から先発ローテーション入りを果たした黄金ルーキー。



東京ヤクルトスワローズ
山田哲人
池山二世の期待を受ける大型遊撃手。広い守備範囲と鋭いスイングが持ち味。



広島東洋カープ
福井優也
早大トリオとして指名をうけた。高速スライダーと強心臓を武器にチームに貢献する。



横浜ベイスターズ
須田幸太
確かな制球力と経験豊富なマウンドさばきでポジションを選ばず貢献する右腕。

ソーシャルゲーム「プロ野球ドリームナイン」と連動開始！

二つのゲームにメリットが！

フィーチャーフォン版GREEにて大好評配信中のKONAMIのソーシャルゲーム『プロ野球ドリームナイン』（以下、『ドリナイ』）と『BBH2011』の連動が2011年10月12日(水)から開始される。お互いをプレイすることで、それぞれのゲームで使用できる特典が必ずもらえるお得な連動サービスを見逃すな！

『BBH2011』での連動特典

1. 『ドリナイ』にユーザー登録をして、『BBH2011』と連動を完了すると、選手デジカを1枚入手。
2. 『ドリナイ』で無料ガチャをプレイするだけで、『BBH2011』のアイテムデジカを1枚入手。

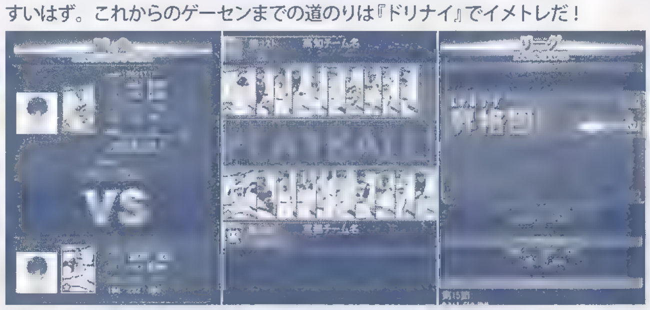
『ドリナイ』での連動特典

1. 連動を完了すると、『ドリナイ』の選手カード入手のチャンス※。
2. 『BBH2011』をプレイすると、『ドリナイ』の選手カード入手のチャンス※。

（※）一定量溜めるとガチャができるエールポイントを入手。

『プロ野球ドリームナイン』とは？

『プロ野球ドリームナイン』は、選手カードを集めることによって夢のプロ野球チームをつくることができる全国のユーザーと対戦も可能なソーシャルゲーム。『BBH』プレイヤーはカード収集など、共通の楽しみ要素があるので、親しみやすいはず。これからのゲーセンまでの道のりは『ドリナイ』でイメトレだ！



「スカウト」や「選手ガチャ」などで選手カードを入手し、お気に入りの選手たちでドリームチームを作り、対戦しよう！

プラットフォーム：GREE

AQUAPAZZA
アクアパッツァ
AQUAPLUS DREAM MATCH

AQUAPLUS × EXAMU

闘劇の終演とともに驚きの新情報が判明!!

闘劇が終わってもまだまだ続く『アクアパッツァ』。今月は闘劇本戦で猛威を奮った上級テクニックを中心に紹介していくぞ。

アクアパッツァ
■メーカー：アクアプラス　開発：エクサム
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2011年6月22日(稼働中)
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive



環お姉ちゃんが、またまた疑問を解決!
なぜなに!?『アクアパッツァ』

巷で最近流行の戦術をこのみ&タマ姉コンビが教えてくれるおなじみのコーナー。二人のおかげで戦力アップ間違い無し!?



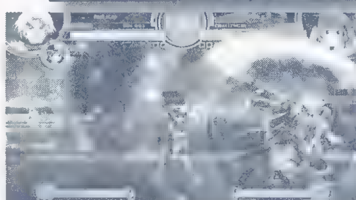

アロウンさんに殴られっぱなしであります!

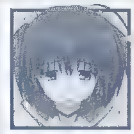
パワーゲージを温存しておかないと大変よ!

「魔法狩り」からの「戦鬼」!

相手のパワーゲージが2本以下の状況で攻撃をヒットさせたら、連続技に「魔法狩り」を組み込み、さらにダウン中に「戦鬼」を発動。ここからは「戦鬼」の効果が続く限り、A「柔破斬」→A「鋼破斬」→「ルベド」→A「柔破斬」～と連続ガードになる連係を相手にガードさせ続けよう。このとき相手が通常ガードしかしないならばガードクラッシュを誘発でき、インパクトガードされてもアロウン自身のパワーゲージは増加する上、相手を画面端へと追い込める。相手はレジストスマッシュできる状態だと簡単に切り返せるものの、強力な連係であることは間違い無い。


相手のパワーゲージ状況によって連続技を変化させる。


「戦鬼」→「柔破斬」から怒濤のラッシュを仕掛けるべし!




マルチさんの起き攻めがつらいよ～

お掃除されたらしょうがないわね

お掃除だけは本当に得意なんです

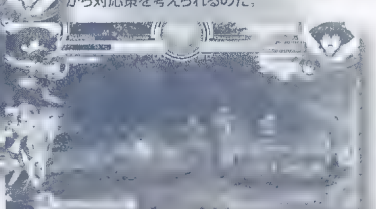
BC同時押し空中ヒット→C「直伝のモップがけ」～A「追加攻撃」や空中「サイクロン方式を取り入れました」を画面端でヒットさせた後は、水たまりが長時間持続するC「お掃除だけは得意なんです」でダウン追い打ち可能。ここからは相手が起き上がると同時に➡＋BC同時押しで通常投げを狙う攻めが強力。投げ抜けすると水たまりがヒット、ジャンプするとBC同時押しがヒットと回避が難しい。

闘劇2011注目テクニックガイド

アシストを回復させ、窮地を切り抜ける神の一手!

リアンノンのスプラッシュアーツ「活性」は全体動作が1フレームかつ、パートナーゲージを大幅に回復させる非常に優れた技。演出中の時間停止を利用して、判断の難しい攻めに対しガードを容易にできる上、由綺と特に相性がいいとされるリアンノンはそこからパッシブアシストで切り返しを図ることができる。まさに切り札といえる一手だ。由綺使用時は強力な防御手段となり、距離を離してペースを奪えるのでぜひマスターしよう。


リバーサル活性はリアンノンの最終奥義。不利な状況ではとりあえず発動してみよう。


硬直が全く無いため、相手の行動を確認してから対応策を考えられるのだ。

降り注ぐ恐怖の流星群!　同キャラに打つ手無し!?

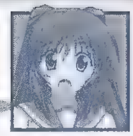
リアンノン同キャラ対戦に限るが、相手に画面端を背負わせた状態でC「アストラ」の攻撃範囲に入りつつ設置すると、相手はこれを飛び越えて攻撃することができないので、設置を通した側はC「アストラ」を連発するだけで相手の行動の大半をつぶすことができる。パッシブアシストを駆使すれば抜けることができるが、相手がパートナーに由綺を選んでいて、かつパートナー使用直後の場合などは、非常に強力な攻撃手段だ。


体力をリードしている状況で相手のリアンノンを画面端に追い詰めたら……、


相手の対抗策が可能になるまでC「アストラ」を連打。ジャンプなどでは逃げられないぞ。



ハンバーグ！　カステラ！　どいてどいて～！



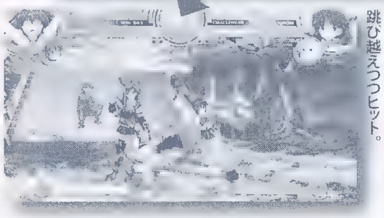
ちょっとこのみ、反撃できないじゃない!!

このみ戦慄のひき逃げ！

このみは「何を食べよかな～♪」（1段目）からC「どいてどいて～！」と連係すると、C「どいてどいて～！」部分のガード方向が逆になる。もしガードされたとしても、間合いが大きく離れるため相手は反撃が難しい。「どいてどいて～！」のボタンを変えるだけでガード方向を自在に操れるため、相手を揺さぶる手段として効果的だぞ。なお「何食べよかな～♪」はキャラによってボタンを変える必要があり、B「何食べよかな～♪」→C「どいてどいて～！」は、ハクオロ、アロウン、環、愛佳、それ以外の相手にはA「何食べよかな～♪」→C「どいてどいて～！」と連係しよう。



B「何食べよかな～」で若干高さを稼いでおくと……、



C「どいてどいて～」が相手を跳び越えつつヒット。



ゲンジマルは好みにうるさいみたい?



リアンノンさんがお気に入りみたいね

ゲンジマル、地獄のハグ

このみ側がスプラッシュアーツの使用条件を満たしている状況でリアンノンに画面端で通常投げを決めた後は、起き上がりに「ちょっと待ってよゲンジマル～!?」を重ねよう。リアンノンは起き上がりが遅い上にジャンプが遅く、バックステップにも無敵時間がほとんど無く、さらに無敵技にも乏しいためゲンジマルの突進を避けられない。なお、モルガンも起き上がるタイミングが遅く、状況によってはゲンジマルを避けられないぞ。



このみ！　私の最終奥義を受けなさい!



うわぁぁん、タマお姉ちゃん怖いよ～!!

戦慄のお仕置きが今はじまる……

由真をパートナーにしており、さらにスプラッシュアーツの使用条件を満たしている状態で「アイアンクロー」をヒットさせた場合は最大のチャンス。「アイアンクロー」後に最速で「戦慄のお仕置きタイム」を発動させた後、すぐに由真の「チャリンコ落下」or「チャリンコ突進」を呼ぼう。ここからはさらに小ジャンプC→A「そこで待ってなさいッ！」と連係することで、相手はしゃがむことができず強制的にのけぞり状態にさせられる。ここからは立ちC→ダッシュ【立ちB→立ちC】→【立ちB→立ちC】→C「アイアンクロー」などで追撃し、一気に大ダメージを与えたいところ。なお、相手にパワーゲージが1本以上ある場合は、レジストスマッシュで割り込まれるので使用は控えよう。



「そこで待ってなさいッ！」ヒット後ののけぞりは……、



特殊のけぞりなので折檻フルコースを狙うことも可能だ！

アクアプラス公式「追加希望キャラクターランキング」終了記念!?

追加キャラクター勝手に大予想!

[illegible]

順位	キャラ名	作品
1	柏木千鶴	痕-きずあと-
2	久寿川ささら	ToHeart2
3	猪名川由宇	こみっくパーティー
4	来栖川芹香	ToHeart
5	須磨寺雪緒	天使のいない12月
6	イルファ	ToHeart2
7	オボロ	うたわれるもの
8	大庭詠美	こみっくパーティー
9	来栖川綾香	ToHeart
10	スィール	ティアーズ・トゥ・ティアラ
11	岸田洋一	鎖-クサリ-
12	那須宗一	Routes
13	シルファ	ToHeart2
14	河野はるみ	ToHeart2
15	御影すばる	こみっくパーティー
16	保科智子	ToHeart
17	柏木楓	痕-きずあと-
18	笹森花梨	ToHeart2
19	アルサル	ティアーズ・トゥ・ティアラ
20	小牧郁乃	ToHeart2

新キャラクター・新ステージの情報をいち早くお届け！

DRAGON BALL ZENKAI バトルロイヤル

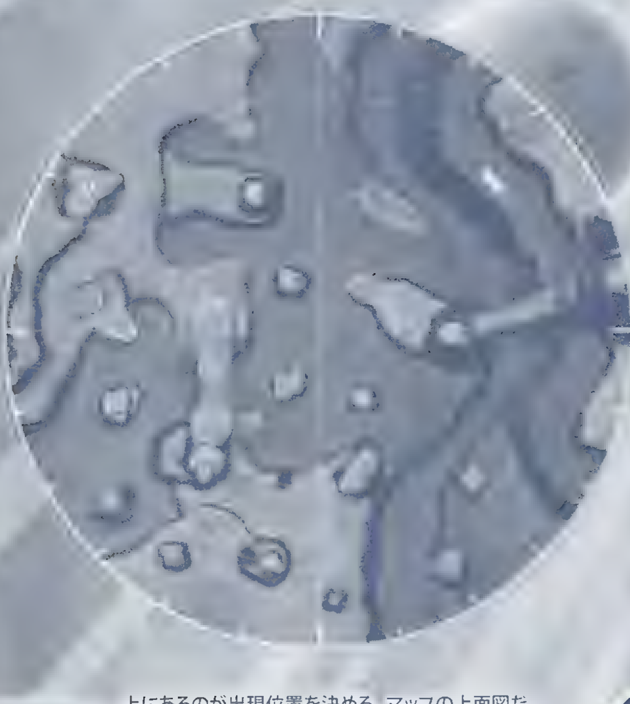
全国ネットワークバトルロイヤルゲーム

稼動から3カ月以上が経過した本作。そろそろ、バトルロイヤルに慣れ、自分なりの戦法が確立できたころだろう。今回の目玉は、二人の新キャラ。詳細をお伝えできないが、どの必殺技も原作に忠実なものばかり。今から、わくわくしちゃってほしい。

Survival Area
Dr.ゲロ研究所付近

今回の追加マップは「Dr.ゲロ研究所付近」。素早く特徴をつかんで、バトルを有利に進めろ！







→巨大な岩がそびえたつ 射線を遮るために便利そうだ



↑写真手前には小さな川がある 機会は少ないが水中戦もある



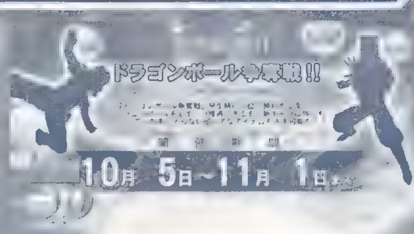
→17号たちが脱出したカプセルだろうか？ ほかにトラックなどもある

上にあるのが出現位置を決める、マップの上面図だ だいたいの位置関係は、これを見て把握してほしい 右側をS字に縦断しているのが水中エリアとなる川で、それ以外は地上エリアとなっている

本マップ最大の特徴は、マップ中央にある茶褐色のデコボコした多数の岩 この岩は、隠れたり射線を遮るのに非常に便利 また、足場にして遠くを見渡してもいいだろう さらに、この岩は破壊可能 つまり、バトル終盤では、ほとんどの岩が破壊された、広々とした地形で戦うこともあるわけだ 一部のキャラたちは序盤と終盤で戦術が変わることが予想される

イベントバトル

ドラゴンボール争奪戦が10月も開催だ 前回同様、バトル開始前に争奪戦がランダムで発生し、1位になるとドラゴンボールを一つ獲得 7つのドラゴンボールを集めると、右ページにある新キャラ2キャラかエンブレムを選んで獲得できる 新キャラは先行配信という形で、ほかの友達よりも先に遊べちゃうぞ もちろん、全国対戦でも使用可能だ

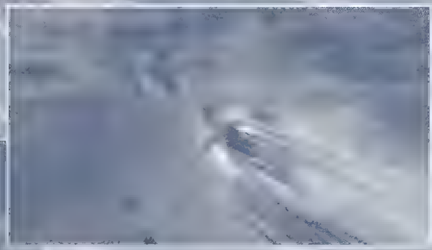


DRAGON RADAR

新マップの「Dr.ゲロ研究所付近」は、マップ中央になる多数の破壊可能な岩が特徴 この岩に乗っていると、敵の攻撃で突然足元が崩れることもあるので注意 高空まで飛べば岩はあまり気にならないので、障害物が気になる人は空中戦メインで戦うのも手だろう なお、川は細く浅い 水中エリアは狭い空間での戦いになるぞ

怒涛の連続攻撃を繰り出す格闘スペシャリスト!!





→孫悟飯のような突進攻撃だろうか？
スピードのありそうな技だ!



↑ハリアーをはる人造人間17号 防御面
ても優秀なキャラなのか？



→格闘のスペシャリストながら、安定した
飛び道具もあるようだ

人造人間17号

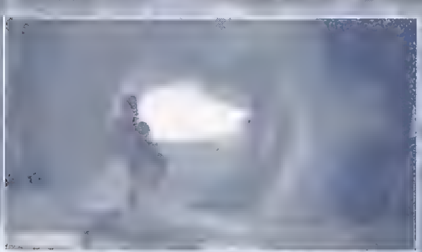
格闘が得意ということもあり、連続技のダメージに期待が持てる。必殺技の中には突進技や飛び道具があるようなので、これらを連続技の締めに組み込めるかに注目したい。

一方、防御面ではバリアーのような技がある。セルのパーフェクトバリアーのと差別化や消費する気力の量が気になるところだ。

原作の人造人間17号は?

機能の大部分を永久エネルギー炉と強大パワーに振り向けた人造人間。生みの親であるドクター・ゲロの命令を聞かず、最後にはドクター・ゲロを殺してしまう。最終的な目的は、孫悟空の抹殺。しかし、その途中でパワーをためたセルに吸収されてしまう。

エネルギーを吸収するたび強くなる最凶科学者!!



←飛び道具だろうか？　エフェクトが派
手なので、破壊力かありそうだ



↑原作でヤムチャに出した技？　本作て
はつかみ技or打撃技だろうか。



←目から光線を放つ技。原作に忠実な
ら、方向を変えられるはず



ドクター・ゲロ

エネルギーを吸収できるのが最大の特徴。ほかのキャラが気弾を「ガード」か「避ける」行動しかないのに対し、「吸収」できるのは大きなアドバンテージだ。敵の安易な気弾のけん制は、逆にドクター・ゲロのエネルギーになるだろう。

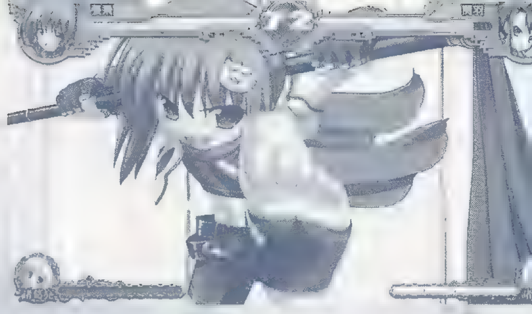
「吸収」のコマンドや、どの攻撃が対象となるかなど興味はつきない

原作のドクター・ゲロは?

南の都に人造人間19号と共に出現。最初は、人造人間20号と名乗って登場したが、実際には19号に改造させて誕生したドクター・ゲロ本人であった。原作ではベジータが放った気弾を手のひらから吸収し、自身のエネルギーへ変換している。

DRAGON RADAR

人造人間17号補足:同じ人造人間である16号、18号と似たような性能が予想される。16号と18号は、バトル開始時に気力ゲージが7本あるが、人造人間17号も同じなのだろうか?
ドクター・ゲロ補足:エネルギー吸収といっても、体力を吸収するのか、気力を吸収するのか興味深い所。前者なら防御面が、後者なら攻撃面がウリのキャラになるだろう。

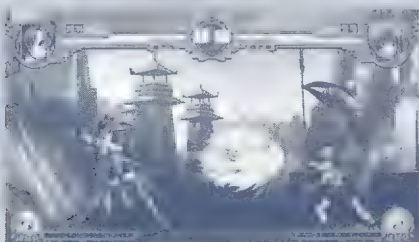


真・恋姫†夢想 ～乙女対戦☆三国志演義～

真・恋姫†夢想～乙女対戦☆三国志演義～
■メーカー：Noi
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中
■仕様基板：NEO STANDARD
■ネットワーク：—

『乙女対戦☆三国志演義』をもっと楽しもう！

『恋姫』をプレイしたいけど、どこで稼働しているか全然分からない！　なんてプレイヤーの方々に朗報！　右の表を見れば、稼働店舗が一発で分かるので、ファンならずともぜひ参考にしてほしい。また、この表には闘劇に参加している店舗もチラホラ。そんなお店なら、レベルの高い対戦環境にも出会えるかも！　喜び勇んで突入せよ！



右の表以外にも稼働している店舗は存在する。全国に散らばる俺より強い恋姫たちに合いに行き、独自の恋姫ライフを堪能せよ！

所在地	店舗名
茨城県	GAME PADDOCK+1古河店
栃木県	アミューズメントつるまき INTERPARK+1宇都宮店
群馬県	ドライブinセゾン カルチャーパークプラス
埼玉県	アミューズランドモナコ川越2号店 ゲームチッタウノ ゲーム マグマックス川越店 アミューズメントパークBIG APPLE
千葉県	ジョイランド柏店 ゲームセンターモナコ
東京都	東京レジャーランド秋葉原店 東京レジャーランド秋葉原2号店 アミューズランドモナコ立川店 アミューズランドモナコ中野店 アミューズランドモナコ十条店 アミューズランドモナコ調布1号店 アミューズメントフタバ ゲームセンター UFOターミナル シルクハット蒲田M2 アロハ蒲田店 ゲームドットコム葛西 ゲームとまと甲州八王子店
神奈川県	PIA川崎ダイス シルクハット本厚木 セブンアイランド アミューズメントスポットドリームス

所在地	店舗名
新潟県	カラーワールド上越店 プチメジャー
長野県	アミューズメントパークNASA アピナ飯田店
岐阜県	オアシス南館
静岡県	AGスクエア袋井店 ポート24浜松店 ジョイランドアミューズ宝塚B1店 GAME OFF浜松店 サードプラネットOZ浜松店
愛知県	ゲーム キングジョイ コムテックタワー ポート24八事店 LOOP岡崎店 LOOP春日井店 ゲームプラザミッキー
滋賀県	GAOLLA
大阪府	明大モンテカルロ アテナ日本橋 ゲームランドエース モンキートリック ハイテクランドセガミスト2 ハイテクランドセガアビオン
広島県	フタバ図書GIGAZONE広島駅前店
徳島県	アポロゲームセンター沖洲店
香川県	マックスプラザ善通寺
愛媛県	ビックバンEX
鹿児島県	アミューズメント・リバティ

※稼働店舗は予告無く変更になることがあります。

次号より『真・恋姫』のコミックがスタート!!

その名も 真・恋姫†夢想ちゃん（仮）

突然ですが、次号より『真・恋姫』のコミック連載がアルカディア誌上にてスタート！　執筆するのはマジキューコミックスより刊行されている『真・恋姫』アンソロジーコミックやドラゴンクエスト・天空の花嫁、さらに「おたケッコン」など各種エッセイなどで知られる幸宮チノ先生。洗練された絵柄と卓越したセンスに驚くこと間違い無しだぞ！



桃香（劉備）

全劉備ファンが泣いた！　コミック版には桃香も登場するぞ！　持ち前の天然ドジっ娘力で三国を萌統一する日は近いか？



愛紗（関羽）

生真面目で義理堅い、蜀のお姉さん的存在。その性格が災いしてか、とんでもないボケをかましたりすることも？



華琳（曹操）

ドS君主といえばこの人、華琳。彼女の奇想天外な計略や行動に振り回される魏の家臣たちに俺もなりたいとの輩続出！



蓮華（孫権）

キャラクター人気一位は伊達じゃない！　甘え上手で彼女にしたい英雄ナンバーワンの地位を不動のものとして登場する。

幸宮チノ先生のコメント

大好きな恋姫無双で好きなだけ描いていいよと言われたのでかわいいちびちび恋姫たちをたくさん描きまくります！『恋姫†夢想』シリーズとは少し違った恋姫ちゃんをお楽しみいただけるように頑張ります。よろしくお願いします。



幸宮チノ（ゆきみやちの）『真・恋姫』アンソロジーコミックや「おたケッコン」などで知られるギャグ&エッセイ漫画家。ちなみに西武ファン。

CHAOS CODE カオスコード

この秋、ついにカオスコード初となる新キャラクター、セリアⅡ改が使用できるように！　テクニカルなキャラクターながら、すさまじい強さの技を使いこなせば、相手を圧倒できるはずだ。

カオスコード
■メーカー：F K Digital
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2011年8月4日（稼動中）
■使用基板：RINGWIDE

Text：よるよる

追加キャラクター、セリアⅡ改の実力とは？



セリアⅡ改

[illegible]
CV:根本香
誕生日:3月3日
身長:162cm
体重:不明（1パーツ平均55kg、トータル165kg）
スリーサイズ:不明（可変）
血液型:S2型・改
[illegible]
好きなもの:静寂
嫌いなもの:カオスコードを狙う者
格闘スタイル:敵性分子殲滅システム

[illegible]
カオス・コード事件が一応の解決を見せた後……事件中に一度は破壊されたセリアⅡだったが、コアである頭部はセリアが回収、博士の手によって修復・改良され、新たに「セリアⅡ・改」として生まれ変わった。「研究所に残されたデータが悪用されるかもしれない」と、博士が懸念している事を知ったセリアⅡ・改は、データを奪還、または破壊するために、単身研究所に戻る事を決意する。

けん制技を駆使して、攻めのチャンスを作り出そう！

地上戦ではリーチの長い遠距離Cで相手の動きを封じるように戦おう。この技はキャンセルをかけることが可能なので、各種レイジングトマホークや、デッドリースパークの先端当てなどを狙っていくといい。このほかにもけん制には、しゃがみCや遠距離Dなど、豊富な技がそろっているのがセリアⅡ改の強みだ。空中戦では、横方向に強いジャンプAを使っていこう。この技は、発生が3フレームと全キャラクター中屈指の発生速度を誇るため、相手との座標が合っていさえすれば、打ち負けることは少ない。この技で空中戦を制し、相手を地上にとどまらせることに成功したら、各種けん制技での攻めが効果を発揮する。空中から攻めたい場合は、飛び込みに適したジャンプCを使っていこう。また、ジャンプDは、セリアⅡ改の後方にも攻撃判定が発生するため、「めくり」を狙うときに使ってみるといい。



セリアⅡ改は強力な必殺技を数多く持っている。立ちCで相手の動きを制限しつつ、攻めるチャンスをうかがおう。



大きく体力リードを奪ったら、じっくりと守りながら戦うのも有効。守りに入れば、そう簡単に崩されないはずだ。

セリアⅡ改

[illegible]	
ドリル	→+A
[illegible]	
レイジング・トマホーク（EX）	↓↘→+P
トラジック・ディスハリティー	↓↙←+K
テッドリー・スパーク（空中可）（EX）	→↓↘+P
ヘルズ・コンヴィクション（EX）	↓↙←+P
[illegible]	
バーニング・ゲイズ	↓↘→↓↘→+P
リフューザル・ミサイル	↓↘→↓↘→+K
[illegible]	
セハレーション・改（防御不可）	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し
(*このディストラクション・カオスは通常技からキャンセルできません)	
[illegible]	
コア・オブ・デス（投げ技）	→↘↓↙←→+K
トリッキー・ヴィジョン	↓↘→+B+D or ↓↙←+B+D
[illegible]	
クルーエル・アセンション	↓↙←↓↙←+P
ヴァニシング・プレッシャー（投げ技）	→↘↓↙←→↘↓↙←+K

トラジック・ディスパリティーはコマンド入力が成立した瞬間から、攻撃判定終了まで完全無敵となっている。バリアーのようなものが出ている範囲すべてに攻撃判定があり、貫通属性がある飛び道具以外はすべて反射か相殺してしまう強力な技だ。これに加えて、トリッキー・ヴィジョンを選択していれば、守りの面は万全といえるだろう。クルーエル・アセンションも長い無敵時間があり、壁貼付けが発生する前にカオスシフトして追撃を叩き込めば、大ダメージを与えられるはず。セパレーション・改はガードしている相手にも大ダメージを与えられる技だが、通常技からキャンセルで発動できないことに注意しよう。

秋には解禁となるのか……？　公式HPにて続報を待て！



Ver1.1最速の予想キャララン!

カルルの父、レリウスが新たに加わり、いよいよ稼働間近の『ブレイブルー』シリーズ最新バージョン『Ver1.1』。全キャラクターの性能がチューンアップされまだまだ情勢は見えないが、ここで思い切ってランキングを大予想してみたぞ。

Text:にゃつこ

Sランクに評価されそうなキャラクターたち

まず高ランクに位置しそうなのがラグナ。今までの不満点であったジャンプCの攻撃判定が強化されたため、跳び込み、空中ダッシュからの奇襲がかなり強力に。さらにカーネージシザーの弾無敵追加により、今まで飛び道具の影響で接近できなかった局面を打開できるようになり、弱点が大幅に減ると考えられる。『BBCS2』では低評価だったプラチナは、一気にランクアップしそうなキャラ。一撃の火力は若干低下したものの、アイテムが全般的に強化されたためダメージを与える機会が大幅に増加。またジャンプCの着地硬直が減ったことで、手堅い立ち回りを期待できそうだ。

ヴァルケンハインは防御面は弱いものの、攻撃面が最強クラスなのは相変わらず。ただバリアガードの強化による防御力アップで、相対的に高ランクへアップしそうな予感がする。ミューはしゃがみBを軸にした接近戦、シュタインズガンナーを利用した遠距離戦と穴が少ないうえ、空中ツヌグイが追加。相手は対応力を求められる性能があり、今作は安定して高い能力を発揮するだろう。



カウンターヒット、画面端など条件を満たすことで追撃可能になったアイテム群。火力低下は痛いが、ハズレのアイテムが無くなったことにより立ち回りの安定度は大幅にアップしたはずだ。



空中シュタインズガンナーのスキをフォローできる空中ツヌグイ。スキは大きいものの、ミュー側に一つ空中での迎撃の選択肢が増えたことは、立ち回り面で非常に大きい強化点だ。

『Ver1.1』ランキング未来予想図

2011年6月中旬Ver.

ランク	キャラクター
S	ラグナ、プラチナ、ヴァルケンハイン、ミュー
S⁻	ノエル、マコト、タオカカ、ハクメン、ラムダ、カルル、レリウス
A⁺	ジン、ツバキ、ライチ、バング、レイチェル、ハザマ、アラクネ、テイガー

強

※同ランク内での差は無い。

Pick up キャラクター　最強ランクに追随しそうなキャラクターたち

ノエル、マコトは弱体化面は多いものの、その他の強化面次第では上位を狙える予感。ノエルはアサルトスルーの強化でどこまで画面端での火力が伸びるかがキャラポテンシャルに関わってくる。各種D系のスキはフォローしにくくなったものの、チェーンリボルバー中Bやブルームトリガーでごまかせるので、使い勝手としてはさほど変わらない。マコトは中段の発生低下など弱体化面が目立ち、前作のような万能キャラ感はなくなった。だがアストラルビジョン周り(スターゲイザー、マーズチョッパー)の性能がパワーアップし、より接近戦に特化された感覚がある。現状でも連続技の火力はある程度高いため、アストラルビジョンでのかく乱が通じる相手にはかなり優勢に戦えるはずだ。今回最大の注目キャラと目されるのはハクメン。珠2～3を消費する必殺技を使用した時のクールダウン時間が半減し、さらに蓮華が画面中央でも追撃可能に。各種Dの防御能力も健在とあっては、上位に食い込むこと間違いなしだ。



タオカカ、ラムダはバリアガード強化によって恩恵がありそうなキャラたちだ。



カルル、ライチは得意パターンに持ち込んだときの爆発力が高く上位食いできそう。

レリウスはどうなの?

レリウスは新キャラゆえ、プレイヤーの熟練度が他のキャラに追いつくはずもなく、当初は苦戦するだろうがそのポテンシャルは魅力にあふれている。人形を使った連係の密度とガード崩し能力、また連続技の火力が比較的高く、攻撃面では間違いなくトップクラスに入る。だが、割り込みに使用できる無敵必殺技に乏しい点が気になるところ。方向性は違うもののヴァルケンハインのように防御面は弱く攻撃面は手がつけられないほど超強力という、攻めに特化したキャラに成長しそうだ。



通常技からバル・ラントを出して人形連係に持ち込むのがセオリーになるか。



『カオスコード』キャラクターランキング 9月末版発表！

「最強」に最も近い戦士とは!?

稼働から2カ月が経過した本作のキャラクターランキングを公開！　現状では、強力な立ち回り能力＆逆転性の高い連続技を併せ持つルイとカトリーヌが一歩抜けた強さを発揮している。まず、ルイはドッジ・アンド・バレットの回避性能の高さと、ここからのお手軽なガードの揺さぶりが高評価へとつながっている。さらに、攻撃判定の発生速度に優れた通常技を多く持つため、わずかな技のすきに反撃をたたき込んだり、通常技からターンを取り戻すことも可能なのが強みだ。カトリーヌは、小悪魔のラブ・スタンプがとにかく強力で、対空迎撃手段に乏しいキャラクターはこの技で飛び回られるだけで対処に苦労させられるはず。さらに、愛は分身殺法や鏡の中の真実を組み込んだ連続技の威力が高いため、多少の体力リードをものともしない爆発力があるのも魅力だ。この2キャラクターの次点に位置するのは、強力な必殺技を多く持つサーベラス。通常技の性能も飛び抜けて高いため、多くのキャラクターを立ち回り面でリードできるのも魅力だ。唯一の弱点は、平均火力の低さだが、それを補って余りあるダメージチャンスを持っているため、使いこなせればルイやカトリーヌと対戦しても、五分に近い戦いを繰り広げられるはずだ。また、ヴェイン、カガリ、光は、テクニカルな面が目立つキャラクターだが、どのキャラクターも強力な切り返し手段を持っているのが強み。アルティメット・カオスにも強力な技がそろっている。


カトリーヌは一見イロモノキャラクターながら、使いやすい技がそろっている。弱点は、切り返し手段に乏しいことだが、当て身技を選択すればある程度カバーできるはず。


なお、このランキングはサーベラスのとある「禁じ手」を考慮しないキャラクターランキングとなっている。このテクニックを考慮した場合、最強となるのは……。

『カオスコード』キャラクターランキング 2011年9月バージョン

キャラクター	ランク
ルイ、カトリーヌ	S
サーベラス、ヴェイン、篝、光、ブラボー	A
エルメス、ケット＆シー、クティーラ	B

強 ↑

※同ランク内での差は無い。

お手軽クッキング!?

ブラボーは強力なコマンド投げを持つ「投げキャラ」でありながら、突進技、切り返し技、対空迎撃など、さまざまな状況で使える技を持つ強力なキャラクターだ。有利な状況を作って攻められれば、コマンド投げに加えて中段の➡＋A始動の強力な連続技を狙えるのも魅力だ。また、エクシードカオスの爆発力が高いため、どんな組み合わせでも「一発逆転」の可能性があるのがこのキャラクターの魅力のひとつだ。


ブラボーを選ぶのであれば、システムは「ステップ」を選択したい。通常技とステップキャンセルを絡めていけば、連続技や連係の爆発力が大幅に高まるはずだ。

美人はカオスゲージ依存度がお高い？

必殺技個々の性能は高いが、まとまったダメージを与えるためには、カオスゲージが必要になってくるのがエルメスの弱点。このため、試合前半は火力の高い相手に圧倒されがちだ。また、カオスゲージが無い状態では、切り返し手段に乏しく、緊急回避やバックステップを使って相手の攻めをさばいていくことになりがちだが、これも読まれてしまうとリスクの高い行動かつ、見返りも少ないのが弱点となる。


カオスゲージがあれば、強力な連続技を狙えるようになるため、試合前半をどうやり過ごすかが腕の見せどころ。設置技をうまく使って丁寧に戦っていくことが重要だ。

機動力か、超火力か……

設置技を使った攻めが強力なケット＆シーだが、通常技のリーチがそれほど強くないため、相手に接近するまでの過程が一筋縄ではいかないはず。この弱点は、「ラン」のシステムを選ぶことである程度解消されるが、こちらのシステムを選ぶと火力とカオスゲージの効率が下がるため、攻めのチャンスの期待値が低下してしまう。一長一短の移動システムをどう選びわけるかもキャラクター対策に影響するのだ。


「ステップ」を選択していれば、超火力連続技が可能になるが、機動力の低下という大きなハンデを背負うことに……。さらにこの連続技は、「修正」される気配が……。

ついに明かされる新機体の詳細!

機動戦士ガンダム EXTREME VS.
エクストリームバーサス

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	
■メーカー	バンダイナムコゲームス
■ジャンル	チームバトルアクション
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発売日	2010年9月28日（稼働中）
■使用基板	SYSTEM357

コスト帯をはじめ、一部の武装が発表となった新機体。今月は一足先にその詳細について紹介していこう。そしてプレイヤー大特集ではついにあのカリスマプレイヤーが登場!!

ラファエルガンダム&クロスボーン・ガンダムX1フルクロスの新情報

COST:2500



COST:3000



CB-002
ラファエルガンダム





コスト2500の[illegible]として[illegible]となるラファエルガンダム。しかしそれだけにとどまらず、[illegible]による「分離」をすれば、格闘の[illegible]ポテンシャルは全機体の中でも[illegible]となる。[illegible]いざというときは分離したセラフィーガンダム[illegible]動かしながら近距離を戦っていくのが主な戦い方になるだろう。写真は上が[illegible]モード時の[illegible]であるGNクロー、下が[illegible]GNビッグキャノン[illegible]と[illegible]ことが多い。

XM-X1
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス





コスト3000という[illegible]となるクロスボーン・ガンダムX1フルクロス。[illegible]はそのチャージシステム[illegible]。[illegible]をチャージすると[illegible]パワーアップ。[illegible]をチャージすると[illegible]パワーアップ。[illegible]パワーアップすると[illegible]が得られ[illegible]一定時間[illegible]していくのが[illegible]スタイルになるだろう。ただし、チャージ終了後は一定時間のインターバルがあり、その間はほとんどの[illegible]ので注意が必要だ。

PREMIUM DOGFIGHT 2012

公式全国大会「プレミアムドッグファイト2012」の開催スケジュールが決定!

[illegible]が、来年2月4日（土）にディファ有明で開催されることが決定した。予選大会は10月8日（土）～11月13日（日）、エリア決勝大会は11月23日（水）～12月18日（日）となっているぞ。詳しくは公式ホームページhttp://gundam-[illegible]event/index.htmlを要チェックだ！



極限進化を続ける強豪プレイヤー大特集！

～よしき編～

常人離れした動きで多くのファンを持つ全国屈指のカリスマプレイヤーよしき氏。そんなよしき氏に今最も多く使われている低コスト機であるシャア専用ゲルググについて聞いてみたぞ。

とき：[illegible]
まゆら（毎月開催されている某大会で実況をしているプレイヤー）

ミニQ&Aコーナー

Q:ガンダムシリーズで好きなものは？
A:∀ガンダム
Q:好きな機体は？
A:シャア専用ゲルググ、ストライクフリーダムガンダム、ユニコーンガンダム
Q:好きなキャラクターは？
A:特にいないですね。
Q:現在強いと思う機体は？
A:ヒルドルブ、ザク改、ラゴゥ
Q:現在弱いと思う機体は？
A:メッサーラ、百式
Q:好きな称号は？
A:純粋種
Q:好きな曲は？
A:zips

よしき氏インタビュー

とき　今回はシャア専用ゲルググ（以下、シャゲ）使いとして有名なよしきさんです。早速ですが、シャゲを使い始めた理由などありますか？

よしき　強くてかっこいいからです。それと対戦してて一番楽しかったんで。

とき　自分がやられて嫌なことを相手にもやるってことですね（笑）。シャゲを使ってて苦労したことってありますか？

よしき　最近ヒルドルブに勝てないです……。

とき　シャゲのヒルドルブ戦は厳しいんですか？

よしき　最近自分でもヒルドルブを使ってみてやられて嫌なことをしてるつもりなんですけど、うまいプレイヤーには通用しませんね。サブ射撃がかなり有効だと思います。

まゆら　ヒルドルブに勝てないということですが、逆に勝てる機体って何ですか？

よしき　ゴッドガンダムとアルティメットガンダムですね。シャゲの機動力が高いんで近距離戦に持ち込みやすいのが大きいですね。ゴッドガンダムもアルティメットガンダムも射撃[illegible]んで格闘チャージショット（以下、格CS）[illegible]やすいんですよ。

まゆら　[illegible]で[illegible]してはよしきさん[illegible]人は特にうまいと聞きますが、何かコツはあるのでしょうか？

よしき　相手と密着して撃つのが重要ですね。密着して撃ったときはおかしな当たり方をする場合があるんで。赤ロックから緑ロックに切り替わる瞬間に撃つのもかなり有効です。

まゆら　密着した後のタイミングが重要というわけですね。よしきさんのシャゲといえばオーバーヒート時の着地のずらし方もかなりうまいと聞きますが、こちらもコツがあるのでしょうか？

よしき　基本的には↑+格闘で相手の射撃を防いでその後どうするかという話なんですが、まずは↑+格闘を出すには格CSを撃たないと格闘ボタンを押せないんで、先読みで無理そうなら格CSを捨てるといった判断も考えてプレイしています。↑+格闘で[illegible]場合は、やはり相手との距離、行動をしっかり見ることが大切です。例えば遠距離だったら一度BD（ブーストダッシュ）をして↑+格闘ですね。その後に一度↑+格闘でシールドをした後は射撃を押しっぱなしにして射撃チャージショット（以下、射撃CS）を仕込んでおくのが大切です。近距離だった場合は←or→+格闘、ブーストダッシュ格闘もしくはサブ射撃ですね。その際の射撃CSの仕込みは相手の機体によって変えています。近距離の[illegible]機体には仕込んで、正面から[illegible]射撃で迎撃できてしまうような機体に対しては仕込みません。近距離は←or→+格闘よりブーストダッシュ格闘を自分はオススメします。←or→+格闘だとダウンまで持ち込めないことがあるので。

まゆら　相手との距離、行動をよく見て的確な判断をするのが重要になりそうですね。

とき　では、よしきさんにとってシャゲと組みやすい機体などあったら教えてもらえますか？

よしき　ザク改、ストライクフリーダム、デスティニーガンダムですね。特にザク改が組みやすいです。ユニコーンもそこそこ組みやすいです。

とき　シャゲで[illegible]する際に気を付けていることなどありますか？

よしき　低空で移動するのに気を使っています。低コストなんで相方に合わせるためにこまめに移動してます。あまり高飛びをしていると距離を詰めたいときに詰められなかったりするんで。特にBD（ブーストダッシュ）射撃CSで一気に距離を詰めて、そのまま着地なんてことをしていると他の機体より動きが速くなりますね。

とき　まさに通常の3倍というわけですね（笑）。では最後に全国のシャゲ使いに向けて一言お願いします。

よしき　シャゲを練習するならヒルドルブを練習したほうがいいですよ（笑）。

とき＆まゆら　本日はありがとうございました。

point 1

シャア専用ゲルググの最大の特徴でもある格闘チャージショット。MAXチャージ時にヒットさせると敵機に鈍足効果を付与するこの武器をどう当てていくかがポイントとなる。当て方は大きく分けて2つあり、1つはメイン射撃や僚機の攻撃に合わせ追撃という形で当てていく。もう一つは敵機に直接当てにいく、というもの。よしき氏は低コストとしての立ち回りを最大限に活かし、直接当てにいくようだ。チャージ段階が上がるにつれ、判定や発生などが優秀になっていくため意識すれば当てることは十分に可能だ。



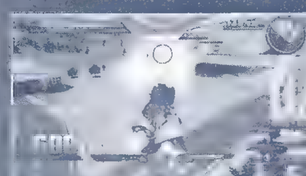
格闘チャージショットは投げる際に移動の慣性が残るので、投げた瞬間に緑ロックにすることで反撃のリスクを軽減させることができる。



射撃チャージショットor格闘チャージショットをブーストダッシュから覚醒でキャンセルすると慣性が働き大きく移動する。ぜひ覚えておこう。

point 2

よしき氏が多用しているという↑+格闘と射撃チャージショット。↑+格闘はシールド判定を出しながら進んでいくので敵機の射撃武器はもちろん格闘攻撃をも防ぐ優秀な武装である。着地を攻撃されそうなときなどに使っていこう。ただし、格闘チャージショットをためていると出せないので状況に応じて格闘チャージを中断することも忘れずに。射撃チャージショットは移動しながらメイン射撃を撃つという優秀な武装。弾数がメイン射撃と共有ではないのでこちらは常にためておいても問題ないだろう。



長い時間移動するのでブーストゲージが0でも長い間シールド判定を出すことのできる↑+格闘。とっさに出せるようになろう。



移動しながらのビームを3連射する射撃チャージショット。この武装で一気に近付き、格闘チャージショットにつなげるのが本機ならではの連携だ。

～インタビューを終えて～

とき「[illegible]のプレイヤーに[illegible]よしき氏の[illegible]」
まゆら「[illegible]よしきさん[illegible]インタビューでした」

新機体・新武器・新マップが続々追加!!



ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.5
ロボットアクションウォーズ
6ボタン+タッチパネル
2011年6月29日(稼働中)
RINGEDGE
ネットワークシステム ALL.Net

継続的に新武器や新パーツが支給され、まだまだ盛り上がり続ける本作。今回は、完全新マップの「アドラ火山基地」が登場。ルートを開拓して、敵陣へ進軍せよ!

ROSIE ロージー

ホバータイプであるロージーが支給された。今回は、脚部以外のパーツにもスポットを当ててみたぞ!



ネレイド同様ホバータイプの、重装甲版がロージーだ。拠点防衛用として作られただけあり、どの部位も装甲が最高強度のA+。その上、セットボーナスが装甲UPであるため、全身を固めれば非常に頑丈になる。これまで重装甲の定番だったヘヴィガードの対抗馬として、十分な性能といえる。

特に、脚パーツのロージーR+は重量耐性が高い。これまで最大の重量耐性であるヘヴィーガードIIIと同じ。武器が重くなりがちな、重装甲重火力の新スタイルの一つになるかもしれない。



…プし、ガトリングガ…

◆ロージー性能表

パーツ名	部位	重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン
ロージー R	頭部	780	A+	E	D+	C
				ブースター	SP供給率	エリア移動
	胴体	1,560	A+	C+	C	D
				反動吸収	リロード	武器変更
	腕部	1,010	A+	B	D+	E+
				通常移動	高速移動	重量耐性
	脚部	1,270	A+	D+	E	A 6,350
パーツ名	部位	重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン
ロージー R+	頭部	880	A+	E	E	A+
				ブースター	SP供給率	エリア移動
	胴体	1,580	A+	D	B+	D
				反動吸収	リロード	武器変更
	腕部	1,030	A+	A	D	E
				通常移動	高速移動	重量耐性
	脚部	1,260	A+	D	E	A+ 6,650

PICK UP ロージーR 頭部パーツ

[illegible]

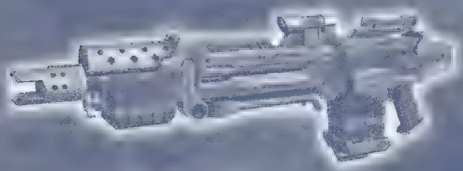
PICK UP ロージーR+ 胴体パーツ

[illegible]

新武器紹介

重火力と狙撃に新たな派生武器が登場。それぞれのデータに加えて、使い方や特徴について紹介していこう。

ウィーゼル・コロナ



連射精度がBということもあり、中～近距離でも安定したダメージを与えられる。これまでのウィーゼル系統では、中距離で弾のバラけ具合が気になったが、これを克服した形だ。

ほぼ同じ重量で、GAXガトリングガンがあるので、アセンブルを組む際には迷うところだ。

◆ウィーゼル・コロナの特徴

- 連射精度がBで、中距離でも十分活躍できる
- 重量が340と、同系統の中でも最大となる
- 単発の威力が350と高め

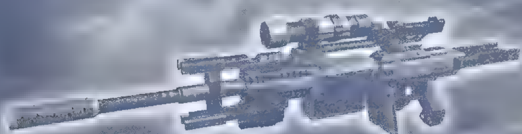


頭部の性能にもよるが、中距離でも弾がバラけず集弾しやすい。超遠距離以外なら、信頼して使える万能武器だ。

◆ウィーゼル・コロナ銃性能表

武器名	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	連射速度	連射精度	GP	必要素材						勲章	
ウィーゼル・コロナ	連射	実	340	350	170発×8	毎分680発	B	500	隕鉄塊	25	ウーツ重鋼	3	カロフチップ	1	重火力章	20

イーグルアイVX



イーグルアイVXは、38式狙撃銃・遠雷に近い性能となっている。1発ごとにリロードが必要となり、威力も500しか変わらない。優れた点はリロード時間で、2秒近く短くなったため、高い回転率で狙撃できる。

一方で、500のダメージ低下により吹っ飛び・のけぞりが発生しにくくなっている。

◆イーグルアイVXの特徴

- 1発撃つごとに1回リロードが発生
- 精密照準は2段階
- 威力が4,500と38式狙撃銃・遠雷(5,000)を若干下回る



スコープは2段階。これで遠距離でもCSを狙いやすい半面、2段階の操作がわずらわしく感じることもあるだろう。

◆イーグルアイVX性能表

武器名	パラメータ						取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準	GP	必要素材						勲章	
イーグルアイVX	単射	実	240	4,500	1発×18	3.5/7.0倍	950	ウーツ重鋼	15	複層重合金属	2	銅片	20	狙撃章	25

―最新流行カスタマイズ― バリア重火力の台頭

バリアユニット、特に全身を覆うバリアユニットβは、一部のマップにおいては従来の兵装バランスを崩すほど強力で、猛威を振るった。

その中で定番のアセンブルを2種類紹介。どちらも局地的な戦闘が得意な機体なので、運用方法も含めて下のカコミで解説していく。



[illegible]



プラント制圧の重装甲型は、占拠エリアに長く居座ることが仕事。ほかの兵装では耐えられない激戦区でも、バリアを張って持ちこたえる。

コア攻撃用軽量重火力



[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ウルカンLG2	サワード・ハラーシ	試験型ECMグレネード	バリアユニットβ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
				射撃補正	索敵	ロックオン
頭部	シュライクV型	450	E	B+	D	B+
				ブースター	Sp供給率	エリア移動
胴体	シュライクI型	1,000	E	C	D	A+
				反動吸収	リロード	武器変更
腕部	シュライクII型	630	E	E	B	A
				歩行	ダッシュ	重量耐性
脚部	ヤクシャ・弐	940	E	D	A+	D (4,550)

プラント制圧用重装甲型



[illegible]

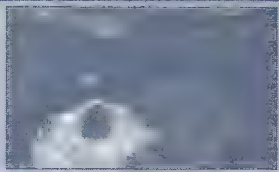
主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXエレファント	サワード・コング	試験型ECMグレネード	バリアユニットβ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
				射撃補正	索敵	ロックオン
頭部	ディスカス・ノヴァ	770	B+	C+	E	C+
				ブースター	Sp供給率	エリア移動
胴体	ヘヴィガードIV型	1,500	A	A	D+	E
				反動吸収	リロード	武器変更
腕部	ケーファー 45	980	B+	A+	E+	D
				歩行	ダッシュ	重量耐性
脚部	ケーファー 45	1,200	B+	E+	D+	A (6,150)

MISSION BRIEFING

アドラ火山連峰

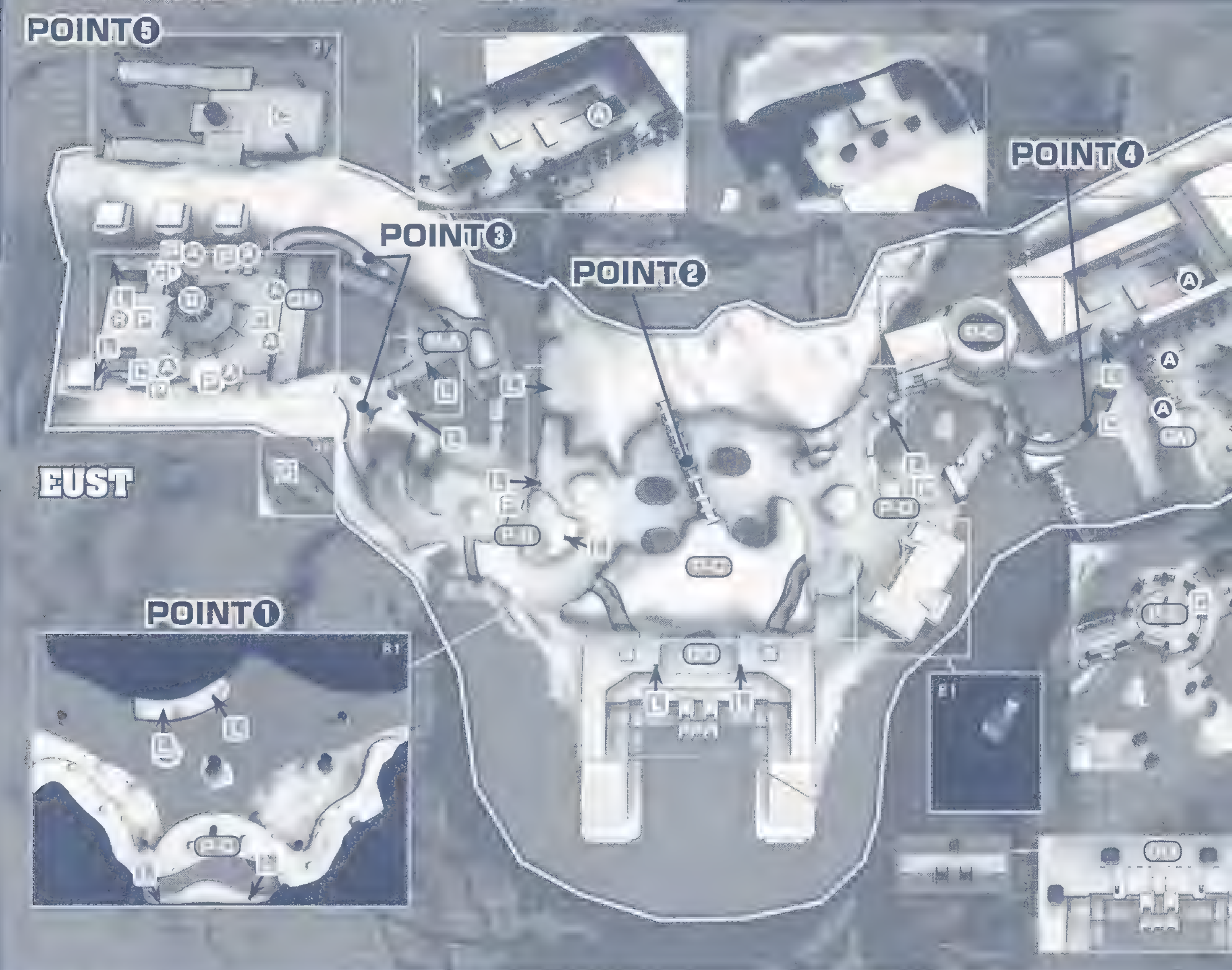
～紅蓮の大河～



フィールド下層を流れる溶岩は危険地帯になります。落下しないように注意を払いながら、戦闘&進軍してください。



アドラ火山連峰 ～紅蓮の大河～ 全体マップ



溶岩流と岩の空洞

全体が火山地帯となる本マップ。岩の天井とそれを支える岩の柱からなる、2～3層で構成された空洞のエリアが作戦領域になる。最下層には溶岩が流れ、落下するとダメージを受ける（はい上がることは可能）危険地帯になる。

両陣営のベースは、マップの東西に位置し、西にEUSTベースが、東にGRFベースがある。

EUSTベースは、2層構造で下を通過できる。一方で、GRFベースが高い塀に囲まれ、侵入は地上階と2Fの出入り口を使うことになる。

POINT❶ マップ中央の3層構造

マップ中央は3層構造。その2層目にCプラントがあり、戦闘の焦点になる。上層階の穴から撃ち込まれることもあれば、下の溶岩に落とされること



これは最上階層の穴から、Cプラントを見下ろした写真。飛

もある。全方位に

南にはCプラントに向けて、



Ⓑ／Ⓑ……ベース　Ⓡ／Ⓡ……レーダー　Ⓐ／Ⓐ……自動砲台　……プラント　……カタパルト



2カ所の入り口からベースへ侵入

白矢印は南側を進むルート。溶岩流の下をくぐるトンネルがあり、そこを進軍する形だ。GRF陣営からは非常に見づらい位置を通るため、隠れながら進むことができる。トンネルを抜けたらバリケードを破壊して、1FからGRFベースへと侵入しよう。

一方、黒矢印はマップの北側を進むルート。途中にあるEプラントを占拠してもいい。

Eプラント近くのらせん状の坂道を登ると、GRFベース横の建物の2Fに出る。途中には自動砲台があるので注意。自動砲台の脇を抜けて奥へ進むと、2FからGRFベースに侵入できる入り口がある。

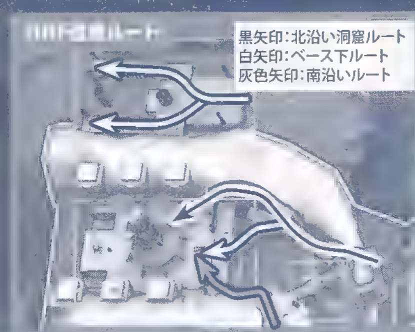


ベースの下から進行できる

黒矢印は、北のトンネルを進むルートで発見されにくい。待ち伏せされていた場合でも、正門からや白矢印のルートなどへと分岐できるのが強みだ。

一方、白矢印はベース下の階層を進むルートになっており、その後、2方向いずれかに進む形となる。どちらも奥にあるリフトを使って、上にあるベースへと侵入する。押し気味の試合展開のときには、リフト降り場の設置武器には十分注意しよう。

三つ目は、灰色矢印のルート。南側のトンネルを進み、正門を進むのが早い。余裕があるなら、左側のバリケードを破壊しつつ進んでもいい。



POINT 3 EUSTベース前のトンネル

北と南にあるトンネルのどちらも、中ほどに居れば敵の視界外となるため隠れられる。防衛する側に取っては非常に厄介なトンネルだ。

ただし、奇襲されていた場合には、逆に出口で待ち伏せされる[illegible]があることに注意しよう。遠回りするルートではないので、スピードで突っ切るのもあり。

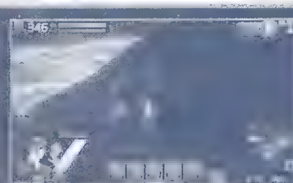


これは、北側にあるトンネルの入り口。左斜め前方がEUSTベースになっている。このトンネルを抜ければ、ベース内部へと侵入できる。

POINT 4 GRFベース前のトンネル

比較的幅の広いトンネルだが、出入口を見落としやすいため、初見では注意が必要。溶岩流の下を通過することになるので、進軍中は完全に視界外になる。

トンネルの中程からは、GRFベースのバリケードへと[illegible]、[illegible]が可能となる。以降のために破壊しておくのも手だ。



溶岩の下をトンネルが通る。EUST方向から進むと、入り口が建物の陰になるので分かりにくい。個人演習で確認しておくといいだろう。

POINT 5 EUSTベース下を進める

EUSTベースは、強大なベース下を通過できる斬新なタイプの2層構造。ベース下を通過後は、リフトで上がることになる。なお、ベース下を通過する場合でも、敵のレーダーには反応してしまうことを覚えておこう。ちょうど、正面の塀の真下を通過した時点でレーダーに反応して索敵されてしまうぞ。



ベースの下を進む、斬新な図。ここは既に、ベース内部にあるレーダー施設で索敵されている。正面左右にあるリフトから、上へと登ろう。

POINT 2 上層階の壁

マップ中央の最上階層には、巨大な壁が南北に走っている。このため、最上階層を通り抜けることは不可能になっている。



最下層に流れる溶岩に注意!

溶岩の深さは、ブラスト・ランナーの身長と同じくらい。はい上がることが可能で、一瞬なら水没ダメージのように軽微で済む。ただし、長時間浸かる場合には、大ダメージを覚悟しよう。

◆溶岩の特徴

- 水没ダメージよりも時間当たりのダメージが大きい
- ネレイドorロージーの水上移動中でも微ダメージあり
- 設置武器は燃えてしまうので、置くことができない

L……リフト　GG……ガン・ターレットG　GM……ガン・ターレットM　R……リペアポッド



ついに解禁された氷竜クエストを道中からボス戦まで徹底解説!

アドバタイズでその雄姿を見せていたフロストドラゴンがついに登場!? 消費アイテム&装備アイテムを整えて、最高難度のクエストに挑戦すべし!!

シャイニング・フォース クロスレイド Ver.A Rev.3
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2011年6月14日[illegible]
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

すべてを凍てつかせる白銀の巨竜を討伐せよ!

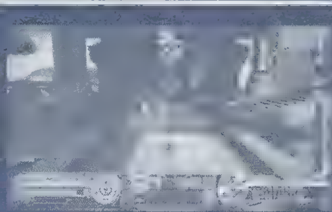
全国協力・白銀の顎門

クエストDATA	クエスト難易度	クエスト参加条件
	★×12	プレイヤー Lv45 以上

CHECK POINT

エアムーヴで時間を短縮!

マップを塞ぐカギやボックスなどのギミックに加え、エアムーヴが数多く設置されている白銀の顎門。マップ上の移動時間を大幅に短縮可能なので、設置カ所を覚えて活用していくこと。



うっかり見落としたりすると、パーティに置いて行かれることに。カメラ視点をうまく操作して、使える場所ではきっちり移動時間を縮めていこう!

回路を分割して道中を駆け抜ける!

道中マップのパターンには2種類が存在し、エリア1が昼or夕方かでルートが判別可能。いずれもパーティを二手に分けたギミック操作が必須なので、担当カ所を見落とさないよう気を付けること。エリア2の回復の泉に加えて、宝箱(昼はエリア3、夕方はエリア2)も取り忘れずに活用していきたい。

なお、「緋色の暴斧」以降の上級クエストでおなじみとなった、ヴァンガードやネクロサーヴァントの出現ポイントにも要注意! それぞれ昼or夕方ルートで出現ポイントが変化するので、出現するRG戦を覚えて素早く対処していこう。



意外とありがちなギミックの操作ミス。縮小マップ拡大しておけば、見落とす危険性を減らせるぞ!



GK戦はキマイラクリムゾン1体のみ。ボス戦のダメージ軽減につながる水属性が高いと戦いやすい。

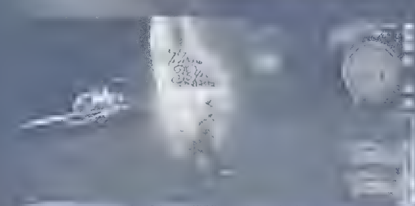
新規モンスターへの対処法

チャンピオンモンスター並に攻撃力&耐久力が高い上、気絶率も高いヴァンガード系のモンスターは厄介な存在。その対処方法はセオリー通り「回避後の反撃」となるが、Dタイプがあればガード~よろけ誘発も狙える。また、乱戦状態のRG戦では、オトリ役が引き付けて事故を防ぐのがオススメ! プレイヤーを模写するネクロサーヴァント同様、凍結や気絶といった状態異常も有効となっていくぞ!!



ガリオンゴーレム&ナイト

[illegible]たスキへの反撃が基本。Ⓕ~Ⓐ+Ⓕ~ジャンプ回避など、ダメージ重視の連係をたたき込め!

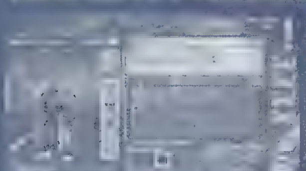


ネクロサーヴァント

浮かせられない点は同様だが、こちらは攻撃をヒットさせると少しだけ動きを止めることが可能。攻撃速度が早ければ、ⒶⒶⒶ連係やⒻ連打フォースなども有効だ。

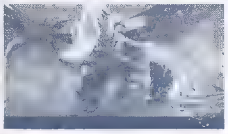
追加アイテムの性能

Ver.Aを象徴するボス(?)だけあってか、武器&防具の生産レシピを同時開放と大盤振る舞い[illegible]。防具系はいずれも闇属性付きの装備となり、さらに軽装備は火属性付きとフロストドラゴン向きの装備だ。



追加武器は専用アイテム使用で色変更が可能!

種別	アイテム名称	物理攻撃力		腕力		体力		知力		器用度		攻撃速度		属性値(基礎~最大)
		基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	
両手剣	ブレイハー	118	129	49	53	17	18	30	33	16	17	0	—	風+10~11/光+20~22
	ブレイバー+10	147	161	68	73	21	22	37	41	20	21	0	—	風+12~13/光+25~27
ハンマー	シルバーライト	141	155	63	69	19	20	17	18	13	14	0	—	闇+20~22
	シルバーライト+10	176	193	85	93	23	25	21	22	16	17	0	—	闇+25~27
フレイル	ジャッジメント	114	125	52	57	16	17	19	20	25	27	0	—	火+25~27/地+10~11
	ジャッジメント+10	142	156	72	78	20	21	23	25	31	33	0	—	火+31~33/地+12~13
魔導銃	ドラゴンスローター	118	129	46	50	10	11	36	39	20	22	0	—	火+30~33/闇+5
	ドラゴンスローター+10	147	161	64	69	12	13	45	48	25	27	0	—	火+37~41/闇+6
ナックル	テアーガスト	130	143	57	62	9	—	17	18	29	31	0	—	—
	テアーガスト+10	162	178	78	84	11	—	21	22	36	38	0	—	—
ダガー	リヴァイアサン	113	124	52	57	8	—	28	30	24	26	0	—	水+30~33/闇+15~16
	リヴァイアサン+10	141	155	72	78	10	—	35	37	30	32	0	—	水+37~41/闇+18~20
魔導器	希望のエメラルド	117	128	43	47	6	—	43	47	17	18	0	—	風+40~44
	希望のエメラルド+10	146	160	60	65	7	—	53	58	21	22	0	—	風+50~55



白銀の顎門　BOSS

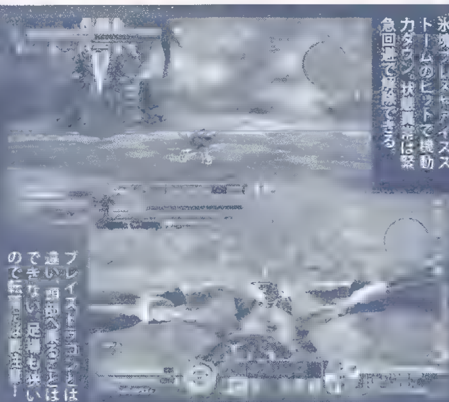
フロストドラゴン

破壊部位	脚部×２／背中×１

その名の通り、ブレイズドラゴンの氷属性版とも呼べる新ボス・フロストドラゴン。大ダメージの攻撃パターンこそ少ないが、全体的に攻撃もスピーディ！　役割分担を考えて、一致団結して挑むべし!?

[illegible]ブレイズドラゴン[illegible]フロストドラゴン[illegible]た、ちょっとしたミスが大ダメージにつながってしま[illegible]

[illegible]攻撃後のダウンを逃さず効率よくダメージを稼ごう。



氷塊ブレスやアイスストームのヒットで機動力ダウン。状態異常は緊急回避で解除できる。

ブレイズドラゴンとは違い、頭部へ乗ることはできない。足場も狭いので転落には要注意！

パーツ連動のギミック

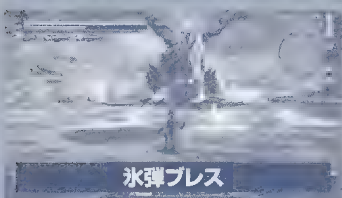
対フロストドラゴン戦では、両脚パーツを破壊した際にボスが転倒する。この間は、背中部分を登れる状態になるぞ。

なお、各パーツには耐久力ゲージが設定されており、時間経過に応じて耐久力が回復してしまうことに注意しよう。



破壊した部位の耐久力ケージは、継続的な攻撃でケズリ可能。また、破壊時のみ尻尾パーツをロックオン可能となる。

フロストドラゴンの特徴的な攻撃パターン



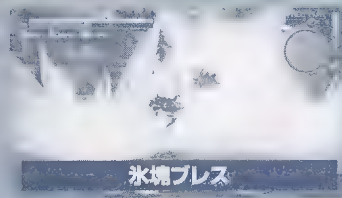
氷弾ブレス

吸引モーション～正面3方向へ氷弾を発射。弾速は遅いが、着弾点のフィールドが凍結するので見落とさずに！



凍結ブレス

吸引モーション～横を向いて左右へ範囲ブレス。攻撃時間が長いため、側面へ回り込めば反撃のチャンスとなる



氷塊ブレス

吸引モーション(長)～ターゲットプレイヤーの周囲に氷塊を投下。足を止めずに移動していれば回避できるぞ！



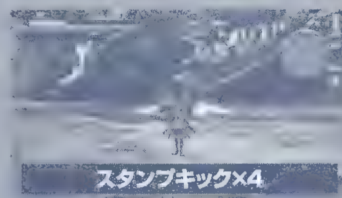
バインドボイス＋氷柱

バインドボイス～氷柱の高速コンビネーション。誘導補正の高いホーミング氷柱は、走っていてもヒットする。



突進アタック×2

青エフェクト～突進×2のセット攻撃。折り返し時には180度方向まで誘導するので、角度に注意して回避だ



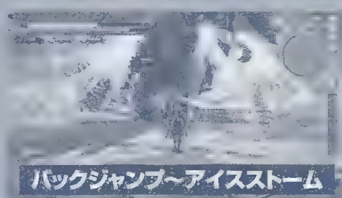
スタンプキック×4

頭下げモーション～右脚→左脚の順に衝撃波×4。準備モーションが見分けやすいので、焦らずに対処したい。



ジャンプアタック

前方ジャンプから足下へ衝撃波が発生。突進モーションと似ているが、移動スピードが速いので注意すること。



バックジャンプ～アイスストーム

バックジャンプ～全方位への凍結攻撃。攻撃範囲が広い半面、持続時間は短いので反撃するチャンスでもある。



尻尾アタック

尻尾振り上げ～背後たたき付けの背後攻撃。ブレイズドラゴンと違って回転しないが、避けつらくなっている

種別	アイテム名称	物理攻撃力		腕力		体力		知力		器用度		攻撃速度		属性値（基礎～最大）
		基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	基礎	最大	
軽装兜	アサシンマスク	25	27	14	15	8	—	15	16	17	18	3	—	火＋10～11/闇＋15～16
	アサシンマスク＋10	31	33	17	18	10	—	25	27	21	22	3	—	火＋12～13/闇＋18～20
中装兜	沈黙のターバン	36	39	15	16	13	14	16	17	9	—	0	—	風＋10～11/闇＋10～11
	沈黙のターバン＋10	45	48	18	20	16	17	27	28	11	—	0	—	風＋12～13/闇＋12～13
重装兜	ヴァルキリーヘルム	48	52	20	22	12	13	12	13	11	12	-4	—	闇＋15～16
	ヴァルキリーヘルム＋10	60	65	25	27	15	16	22	23	13	15	-2	—	闇＋18～20
軽装鎧	アサシンジャケット	46	50	20	22	13	14	22	24	21	23	4	—	火＋20～22/闇＋25～27
	アサシンジャケット＋10	57	62	25	27	16	17	27	30	26	28	4	—	火＋25～27/闇＋36～38
中装鎧	リジェクター	63	69	23	25	14	15	25	27	14	15	0	—	風＋20～22/闇＋15～16
	リジェクター＋10	78	86	28	31	17	18	36	38	17	18	0	—	風＋25～27/闇＋18～20
重装鎧	ヴァルキリーメイル	88	96	26	28	18	19	20	22	12	13	-5	—	闇＋30～33
	ヴァルキリーメイル＋10	110	120	32	35	22	23	25	27	15	16	-3	—	闇＋37～41

※「白銀の顎門」プレイで開放される武器＆防具の各種生産アイテムについて、強化無し～＋10強化までの性能データをリスト化したもの。データ項目の「基礎」とは各種アイテムに設定された基礎数値を示しており、「最大」と表記した最大値までのパラメータ数値が生産時にランダムで付与される仕組み



氷竜のボス素材を使って……
新たな武器＆防具をゲット！

ハイスコア全国集計

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2011年8月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
AQUAPAZZA		123,873,400	萌えるそうかパワー	ALL このみ・まーりゃん	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
exceptions		3,081,480	マッキ上等兵	ALL heavy	えの木（高知）
カオスコード		8,288,500	ヘレティックさきお	ALL ルイ オールⓅ	えの木（高知）
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	アサルト Hゾーン	208,317,150	LIN	A-D-H	個人申請　アミパラ岡山店（岡山）
	アサルト Iゾーン	184,508,750	SHOTIA軍団-えす☆さま	ALL(A-D-I) こんなスコアじゃドヤ顔できんで	個人申請　ドライブイン千代田リンリン24（東京）
	アサルト Jゾーン	302,573,350	プリン	ALL	個人申請　ゲームスポット306（富山）
	アサルト Kゾーン	225,083,200	SHOTIA軍団-SHOTIA軍団長	ALL C-F-K Twitter 狩り	個人申請　東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	オリジン Iゾーン	151,532,700	AFO	ALL ADI ノーミス	個人申請　ROUND1 京都河原町店（京都）
	オリジン Jゾーン	215,346,450	おやだま	ALL CFJ	個人申請　アミパラ岡山店（岡山）
	オリジン Kゾーン	211,072,100	ねこび	ALL C-F-K	個人申請　アドアーズ川口栄町（埼玉）
	セカンド Hゾーン	159,773,900	AFO	ALL ADH ノーミス	個人申請　ROUND1 京都河原町店（京都）
	セカンド Iゾーン	149,327,750	AFO	ALL ADI ノーミス	個人申請　ROUND1 京都河原町店（京都）
	セカンド Kゾーン	208,011,200	ねこび	ALL C-F-K	個人申請　アドアーズ川口栄町（埼玉）
	セカンド Lゾーン	179,854,980	NKB氏に感謝@CAT	ALL CGL	個人申請　AM PIA 川口店（埼玉）
	ネクスト Iゾーン	161,635,700	SU	ALL(A-E I)	個人申請　ルート408（東京）
	ネクスト Kゾーン	211,214,200	大出!大出!大出!	ALL CFK	個人申請　AM PIA 川口店（埼玉）
	フォーミュラ Hゾーン	186,230,100	SHOTIA軍団-えす☆さま	ALL(A-D-H)	個人申請　ドライブイン千代田リンリン24（東京）
	フォーミュラ Iゾーン	1,649,91,500	SHOTIA軍団-えす☆さま（団長公認）	ALL(A-D-I)	個人申請　東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	フォーミュラ Lゾーン	221,211,150	SHOTIA軍団-子持ち痴女	ALL 動画管理とは一体…	個人申請　アミューズメントパークNASA（長野）
	レジェンド Iゾーン	163,553,050	SHOTIA軍団-ぴじょん@ねこひめ	AEI ゲーちゃ部所属	個人申請　ゴジラ柏店（千葉）
	外伝 Hゾーン	174,262,750	SHOTIA軍団-VEG@EXデビュー	ALL ぜってーのがさねーんですしおすし	個人申請　AM PIA 津田沼店（千葉）
	外伝 Iゾーン	175,286,800	SHOTIA軍団-ぴじょん	ADI 絶対なんてあってはならない!	個人申請　東京レジャーランド秋葉原2号店（東京）
	外伝 Jゾーン	228,040,650	湯音ちゃん50人待ち	ALL CFJ	GAME 41（北海道）
	外伝 Kゾーン	206,619,300	ザ・グレート・いさお	ALL CFK	GAME 41（北海道）
	外伝 Lゾーン	212,150,810	ねこび	ALL C-G-L	個人申請　アドアーズ川口栄町（埼玉）
メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード Ver.1.05		5,984,000	アミバさん	ALL ネコ・アルク・カオス 姫アルクあり	個人申請　セガアリーナ浜大津（滋賀）
真・恋姫無双～乙女対戦★三国志演義～		2,822,600	NST-KZR	ALL 夏侯淵、程昱	個人申請　アミューズメントパークNASA（長野）
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・EXPERT	16,319,480	AFO	ALL	個人申請　ROUND1 京都河原町店（京都）
	バウアー・EXPERT	17,269,940	HAM	ALL 段位ボーナス加算後の残アーマー13	個人申請　ROUND1 京都河原町店（京都）
	バウアー・HARD	18,115,420	マッキ上等兵	ALL	えの木（高知）
	バウアー・NORMAL	16,791,820	マッキ上等兵	ALL	えの木（高知）
旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive Ver.2.32	レーフ	78,142,620	龍神TSP	[illegible]	GAME 41（北海道）
新作					
KOF SKY STAGE	庵	24,681,230	クーラか倒せない・・・三茶鮫	2周ALL 連付 クーラ無し	Game in えびせん（東京）
	京	29,559,910	GFA2-ISO@KOF部員募集中です	2周ALL 連付 ノーミス1、9面でコンボ切れ	Game in えびせん（東京）
	舞	27,886,630	GFA2-ISO@もう折れそうです	2周ALL 連付 残0 B0	Game in えびせん（東京）
クイズ&バラエティ すくすく犬福2～もっとすくすく～		357,000	naQsis-小夜さよ	ALL 正解率93.91% 隠しイベントなし	個人申請　岐阜レジャーランド穂積店（岐阜）
シューティングラブ。2007	UNIT-2	35,122,390	TEN	ALL 16-16-14-16-16 残0 ボム1	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
デススマイルズ	ローザ・通常	540,840,275	海人	ALL 残×5 ボム×0	個人申請　プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	14,151,174,514	白胡麻20個分くらい	ALL 残3.5 ボム0 森Lv3 他Lv999	個人申請　東京レジャーランド小岩店（東京）
バーチャファイター 5 FINAL SHOWDOWN VERSION A	スコア	1,557,800	十万TENより十万円	ALL ラウ P×12	個人申請　らんらんらんど塚口店（東京）
ブレイブルー　コンティニュアムシフトII	アーケードモード	9,536,092,674,800	とのお仕様-Ⓕ	ALL ヴァルケンハイン	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	アンリミテッドマーズモード	6,280,947,041,400	とのお仕様-Ⓕ	ALL プラチナ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
まもるクンは呪われてしまった!	ふるる	849,373,920	G.M.C..Z.	ALL 城 26200コンボ	個人申請　アミューズメントパーク ステップ（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	裏2周 タイプA・ボム	780,739,922,169	D助	裏2周 ALL	個人申請　ヒロセエンターテインメントヤード（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・パワー	1,554,338,773,879	ANG@ココスなう	点滅ALL	個人申請　ヒロセエンターテインメントヤード（東京）
	タイプB・パワー	1,977,468,151,409	ロボ○ッシー T.N	点滅ALL	個人申請　アミューズメントエース津田沼（千葉）
	タイプC・ストロング	981,260,190,495	RIS	点滅ALL ヒバチ撃破	個人申請　アミパラキャッスル（広島）
レトロ					
R-TYPE		2,482,700	かっつん	2周ALL 15/20/30連アイテムラッシュ×5 道中2000点落ち	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
アルカナハート FULL!	美凰	2,188,900	ヘレティックさきお	ALL 連同付	えの木（高知）
	頼子	2,153,150	メインは向坂さんです。エレン・カーソン	ALL 連同付	えの木（高知）
キャノンダンサー		6,345,220	俺のスコアかこんなに低いわけかないAAZ	ALL 連付 ノーミス ノー祭	えの木（高知）
ストリートファイターIII 3rdストライク	リュウ	11,027,800	西武池袋線に感謝!地井敬(L)と吉村健	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
ナムコクラシックコレクション Vol.1	スーパーゼビウスオリジナル	2,497,240	ナポ椎名氏池田氏せたろ～氏に感謝! JMB	[illegible]	個人申請　ゲームナポレオン（東京）
ライデンファイターズ2	雷電Mk-II	124,157,830	DBS	ALL クリア 連付 2P側 ベータ使用	個人申請　プレイスポット南越谷ビッグワン（埼玉）

■**お詫びと訂正**：前回集計時点で、以下のスコアが集計からもれていました。関係者各位にここにお詫びするとともに、訂正いたします。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ダライアスバースト アナザークロニクル	オリジン Lゾーン	183,301,700	CAT@OOD（捕鯨猫）	ALL	個人申請　AM PIA 川口店（埼玉）
	レジェンド Jゾーン	233,085,400	プリン	ALL	個人申請　サービスエリアイン高岡（富山）

次回集計

●次回の集計（アルカディア140号）は2011年10月16日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は10月19日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■先日バージョンアップを遂げた『ダライアスバースト　アナザークロニクルEX』ですが、新機体のアサルトと、以前はクロニクルモード専用であった外伝が奮闘しています。アサルトはカウンタースパークを使えばスコア倍率は最大で112倍まで跳ね上がるため、ポテンシャルは高いようですが、稼ごうとするとスパークバーストの扱いの難しさがネックになるようで、全体的にまだプレイが安定していないようです。外伝は緑ウェーブの最強がブラックホールボンバーのゲージ回収に適しているためショットのパワーアップを止めて進行しています。同じく前バージョンでクロニクルモード専用だったセカンドは、ショットの性能の問題から後半ゾーンに行くほど難度が跳ね上がるため苦戦中の様子。類似タイプのオリジンに比べ、貫通タイプのウェーブを持たないため、魚群や隕石に押されるのがつらいところ。基本的にレーザー頼みですが、プレイは安定しないようです。

■『カオスコード』は初回集計にしてオールパーフェクトが達成されてしまいました。本作のCPUキャラクターは格闘ゲーム初期のころを彷彿とさせる、いわゆる「超反応」タイプなので、オールパーフェクトのスコアを更新するのは難しいかもしれませんが、パターン要素の強いゲームなので、技点やタイムを煮詰めていけば、まだ伸びる可能性はあるのではないでしょうか。なお、近年の格闘ゲームでは、基本的にキャラ別集計は実施していませんが、部門に関する要望は随時受け付けています。

■『exceptions』は同人ゲーム発の、見た目もシステムも一風変わったシューティング。アーケード版は敵機を破壊すると破片となって四散するので、これを特殊攻撃のカタパルトでまとめて破壊することで高得点が得られるシステムになっています。こちらも現状では部門を設けずに集計していますが、部門分けの要望については随時受け付けます。

■『真・恋姫無双～乙女対戦★三国志演義～』は3ラウンドフルに闘い、できるだけパーフェクトを取りつつ奥義を使ったコンボを決めていくのがセオリーになっている模様。秘奥義は奥義よりも高得点ですが、発動させるためにはカウンターを決めねばならず、パーフェクトを落とす危険があるのがネックになっています。

■『星霜鋼機ストラニア』は今回からサイドバウアーの集計が開始されました。こちらの稼ぎもサイドストラニアと変わらず、O/Dとソードで稼ぐのが基本方針。そのためソードのレベル調整が重要になってきます。特に撃ち返しが発生するEXPERTではかなり気を遣っている模様。サイドバウアーの方は、真ボスとソードのみで闘うため、真ボス戦突入時に8段になるように調整しているとのこと。両サイドとも道中の武器選択など、細かい部分も詰めていけるタイトルなので、今後の更新が楽しみです。

■『KOF SKYSTAGE』は今月も3部門で大幅更新を達成。800万点近く伸びている舞のプレイ内容が気になるところです。

■『キャノンダンサー』はおよそ10年ぶりの更新。今回申請された方は前の最終スコアホルダーとは別の方ですが、シンプルなアクションゲームで2万点ほど伸びているのは驚きです。

■新バージョンを目前に控えたタイミングの『ブレイブルー コンティニュアムシフトII』では、ついに高難度のアンリミテッドマーズモードのクリア者が出ました。

■格闘ゲームではほかにも、『ストリートファイターIII 3rdストライク』(リュウ)の十年ぶりの更新も見られました。

■『クイズ&バラエティ すくすく犬福2 ～もっとすくすく～』は、わんぱくでぶ福の得点3倍ボーナスを多く狙うことで更新を果たしたようです。今回は以前の最終スコアを3600点上回っての更新ですが、運次第ではまだ大きく伸びる余地がありそうとのこと。運が良ければ40万点超えも十分可能だということですが、はたして現実になるときは来るのでしょうか?

告知

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店として、定期的な集計にご協力いただける店舗を募集しています。

具体的な集計手順、スケジュールについてご不明な点がございましたら、お手数ですが下記のメールアドレスかFAX番号まででお問い合わせください。

メールでお問いあわせいただく際には、件名に「ハイスコア集計店についての問い合わせ」と入力してください。

また、返信にお時間をいただく場合もございますが、なにとぞご容赦いただければと思います。

●お問い合わせ先
メール：hi_score2009@arcadiamagazine.com
※件名には「ハイスコア集計について」とご記入ください。
FAX番号：03-3265-7340

新たに追加・変更されるルール

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II ver.1.1

【アーケードモード】、【スコアアタックモード】、【アンリミテッドマーズモード】の3部門で集計します。また、新バージョン(ver.1.1)の集計開始をもって、旧バージョン(ver.1.0)の集計を打ち切ります。
[工場出荷設定：ver.1.0からの変更はありません]

真・恋姫†無双～乙女対戦★三国志演義～

バージョンアップ(キャラクター追加)により、ルール変更や設定変更の可能性があります。バージョンアップ情報が分かり次第、誌面にて告知します。

カオスコード

バージョンアップ(キャラクター追加)後も集計ルールは変わりません。新旧バージョン合同集計になります。

スピカ☆アドベンチャー(NESiCAxLive版)

以前にリリースされた『スピカ☆アドベンチャー』と内容は同じため、ルール、設定は同一で、合同集計とします。

DRAGON DANCE(NESiCAxLive版)

以前にリリースされた『DRAGON DANCE』と内容は同じため、ルール、設定は同一で、合同集計とします。

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)
『DBAC』のスコア争いが久々に熱かった。次回以降の巻き返しに期待。

●大久保アルファステーション(東京)
B1のオールドゲームコーナーにシューティングゲームを5タイトル増設しました! そのほかにもオールドゲームを5タイトル追加しております! 全部50円ですので、ぜひご来店下さい。

●メディアパークリブロス高槻店(大阪)
秋本番でもリブロスはまだまだ熱い! 『ストIII 3rd』3台セットで好評稼働中! 『鉄拳タッグ2』も近日入荷予定です。『カオスコード』、『ブレイブルー』も定期大会やってます!

●えの木(高知)
カートマン氏、軍曹(アシダカグモ)が出なくて残念だったね! ユセミ氏、常連一同大復活を見てゲロ吐きました! 地井敬氏、一瞬だけ何度も出現しすぎ! 近所のじじいと勘違いしたwwww しない。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第27回

8月初旬にレジャー白書2011が発表されました。あまり好ましい材料がありませんが、ゲームセンターを訪れるお年寄りは増加傾向にあるということで、そこに回復のヒントがあるのかもしれません。

レジャー白書2011発表 (「憩い」がカギに?)

日本生産性本部によるレジャー白書2011が8月に発表されました。同白書は、日本における余暇の実態をとりまとめている唯一のもので、1977年の創刊以来35号目。

2011とありますが、2010年の動向をまとめたものなので、その点は誤解の無きよう。震災の影響はまだ表れていません。

2010年の日本のレジャー市場は、67兆9,750億円と前年比2.1%縮小。2年連続しての70兆円割れとなりました。トピックとして取り上げられるのは、ゲームセンターの隣接業種であるパチンコパチスロ業界の20兆円割れ。90年代半ばには30兆円規模だったので、この15年の間に2/3に規模縮小していることになります。

射幸性を落とした2007年の5号機導入以降勢いを落とし、不況に引きずられて貸し玉料金1円の店舗が増えとよろしいニュースが無いので、この傾向は必然でしょう。

我らがゲームセンターの「市場規模の推移」も年々減る傾向は覆されていません。

スクウェア・エニックスの和田社長は、市場は施設運営5,500億、機器販売1,500億の規模まで縮小すると見ているそうです。

店舗数が減る一方で、施設運営の大手では不採算店舗の整理が進み、黒字経営が達成できています。

しかし、ゲームセンターに置かれる機械のうち、売り上げのほとんどはメダル、プライズが稼ぎ出しています。なおかつ店舗の統廃合の過程で、ビデオゲーム中心の店舗は淘汰される傾向にあります。

誠にビデオゲーム好きにとっては肩身の狭い世の中になってしまったものだと嘆くほかありません。

こうした白書の数字の上から見える変化のほか、最近のゲームセンターに表れている兆候に、お年寄りの利用率の増加があります。

主にメダルゲームがプレイされているようですが、これを報じたasahi.comの"「ゲーセン」いまや常連はお年寄り シニアサービス充実"という記事によれば、お年寄りがメダルゲームを通してゲームセンターで友達を作り、ゲームセンターがそうしたお年寄り仲間たちの憩いの場になっているとのこと。

店舗側もこうした変化に追従し、「ハロータイトー亀有」では、店内のベンチを畳敷きに変えたそう。お年寄りが平日昼間の利用者の8~9割を占めるほどということで、これが将来の当たり前になるかもしれません。

ゲームセンターが友達作り、憩いの場となるのはビデオゲーム好きである我々としても歓迎したいところで、私個人としては、ゆるゆると長い時間を過ごすことのできる作りの店舗はアリなのではないかと思っています。立ち寄るカフェは、出される珈琲の美味しさよりも、店の快適さで選んだりしますよね。案外と、そういう工夫がゲームセンター盛り返しの突破口になるのかもしれません。

杉田 哲朗
本誌編集長。その昔、[illegible]にはソファーやテレビが置かれた[illegible]いのスペースがあり、入り浸っていた。今日びのゲームセンターにはそのような[illegible]スペースを作る余裕は無いかもしれないが、ゲームセンターにはくつろげる場所でもあってもらいたい。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●AMショー、TGS、闘劇、そしてアルカディアの校了がいっぺんに来るという進行で大変でしたが、闘劇はみごたえのある試合の連続で、毎年のことながらモチベアップしてしまいますね。闘劇が終わると気が抜けたようになる人も居るようですが、僕は闘劇後の休みはゲーセンごもりです。(杉田)

●今月はやはり闘劇2011! どのタイトルも波乱あり、注目プレイヤー同士の激突ありと、濃い内容だったので仕事も忘れて興奮していました。それと、今月は本誌、闘劇パンフレットでさまざまな方と仕事をする機会がありましたが、とにかく皆さんゲーム大好きで、胸打たれまくりでした! 皆さまありがとうございました! (ムラズミ)

●【告知】アルカディア7/30発売号(No.136)使い魔カード[アジルス]付録号は大好評につき、定期誌ではレアな増刷がされています。通販で買うのが嫌だという人は、お近くの本屋さんで取り寄せが可能です。時間は多少かかりますが、送料不要で注文することができますので、お試しあれ。(霜田)

●闘劇も終わり、ガンダムの10周年記念大会も終わり一安心と思ったら、今度はガンダムの全国大会がありますね。さらに家庭版の発売も決定してとかなり盛り上がってます。けど、最近自分はブレイブルーにハマり始めてます(笑)。格ゲーはへたくそなんでなんとかしたいです><(尾形)

●9月で40歳になったタキョスです。ゲーセンに通い始めて35周年です! いい歳して嫁さんを探すわけでもなく、毎日家でも会社でもゲーセンでもゲームばっかりしています! ゲームって素晴らしい!! これからもゲームやりたくって、とりあえず還暦ゲーマー目指すわ。(精神年齢10歳itakyo)

●『TTT2』ついに始動!! 始めのうちはオートアサルトなど初心者救済システムを遠慮なく使って、まずはゲームに慣れることが大事ですね!! そういえば、WCG2011の日本代表として「ノビ」と韓国に行ってきますよー!! 問題は種目が『鉄拳6BR』なんだよねw 本戦の時BRの動きが思い出せるのかしら??(ユウ)

●『BBEX』のメディア対抗戦に出場。久しぶりに大会の緊張感を味わい、眠っていた格ゲー魂が再燃したりしました。そしてさらに深まる闘劇出場者への敬意。レベルの差はあれど、いろいろと勉強になった出来事でした。結果? 「相手がアルカディアじゃ、しょうがない」って言わせましたよ! (松D)

●闘劇の終わりとともに夏も終了。今年は選手としてではなく、魔王アロウンちゃんとして解説で参加。でも実際大会を見るとやっぱり選手として出たい気持ちが! ウワサになっている冬の闘劇ってどうなってんだろ? プレイできるゲームあるといいな。(ケンちゃん)

●ロケテ&公式大会を取材して、プレイヤー主催大会も観戦して、猛者が集いし某店に「ベ○立ち」通いして、そして最後は闘劇2011!……と、今月は生活時間のほとんどを『スパⅣ AE』とともに過ごした一カ月でした(笑)。闘劇のステージで素晴らしい闘いを見せてくれた選手たちに拍手を! (ヤエ)

●ゲームショー&闘劇が終わりました。ゲームショーではまだまだ面白そうなゲームが登場する予感にわくわく、闘劇ではプレイヤーたちの熱い対戦にハラハラ。そして、いろいろな人に出会い、思いがけず、うれしい出来事がありました。忘れられない4日間になりそうです。(よるよる)

●闘劇2011の『アクアパッツァ』は、別タイトルの覇者たちが集う「闘劇大戦」といった感じで、大いに楽しませてもらいました! 出場者選手の皆様、ご来場していただいた皆様、関係者の皆様、お疲れさまでした! そして、ステージで発表された追加キャラの件。まだまだ『アクアパッツァ』はアツいです!(シンドウ)

●『ボーダーブレイク エアバースト』の記事はいかがでしたか? 新武器が追加されると、既存マップでも攻略方法が変わるのが面白いところですね。さらに今月は完全新マップの「アドラ火山連峰」が配信。マップは熱く煮えたぎり、私の財布は寒～くなっているはず。(OYZ)

STAFF

■発行人 浜村 弘一 ■編集人 青柳 昌行 ■総編集長 猿渡 雅史
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人 ■デスク 伊丹 恭
■編集スタッフ 松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／尾形 健太郎
■編集協力(五十音順) age／飛鳥／アブソリュートK田／安部理一郎(スプロケ)／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／おがらぶ／風のヒューイ／極限堂／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／cw／C・LAN(トリスター)／ジャイダル／JOKER／DIEちゃん／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康(トリスター)／ちくわ／つの☆きょう／鉄拳番長／とき／にゃつこ／ハナダ／バベル樋口／ハメコ。／福士／藤野俊昭／マンモス丸谷／モリカワ／ユウ／よるよる／リュウケイ／Rebellion／yK
■ハイスコア協力 藤原 城嗣
■アートディレクター 大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン 久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順) Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順) 天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／春人／八木ゆかり／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部 樽本義之／中井 優一
■営業部 高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠／山田慶紀／梅田 拓実
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／安部 寿一
■セールスプランニング部 酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか 須藤 史紀／泉 和子／時田 寛子／山内ユリコ／安部 悠子

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00 ～ 17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

●付録DVD視聴上の注意：付録のDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償・無償を問わず)することは法律によって一切禁止されています。

●DVDビデオの取り扱い上のご注意：ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外へ向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたり、シールを貼り付けないでください。使用後は、必ず再生プレイヤーから取り出し、ディスクケースに収めて、直射日光の当たるところや高温多湿の場所を避けて保管してください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となります。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因になることがあります。

●健康上のご注意について：本DVDビデオをご覧いただく際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近づき過ぎないようにしてご覧ください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようにしてください。

●DVDビデオの破損について：DVDビデオのパッケージングには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起きる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話もしくはメールにてご連絡ください。ご返送の際は、破損したDVDビデオとお名前、ご住所、電話番号を明記したメモを同封の上、着払いでカスタマーサポート部宛にお送りください。折り返し良品をお送り致します。

NOTICE to the reader —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

新たな環境で闘い抜くための極意を伝授!

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ Ver1.1

まだまだ続く濃厚なタッグ攻略!

鉄拳タッグトーナメント2

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない!

BEAT MAXIMUM、WCCF IC 10-11
LORD of VERMILION Re:2 ほか

NEXT NUMBER 2011年12月号は

2011年10月29日(土)発売予定 予価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア11月号 [No.138]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.138
第12巻 第11号 通巻第138号 平成22年9月30日発行・発売(毎月1回30日発行) 雑誌11447-11
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係
各コーナーへの投稿締め切り

1月号/10月17日(月)必着
2月号/11月16日(水)必着
3月号/12月16日(金)必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.138

アンケートはがき

001ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　　　　　　　　　　　〕

Q5.『ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ』をどこで知りましたか?

A5. □ARCADIA　□ファミ通　□友人から聞いた　□インターネットで見た

その他〔　　　　　　　　　　　　〕

Q6. 今月の『うしじまいい肉コスプレ企画』はどうでしたか?

A6. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔

Q7. 今後もこのようなコスプレ企画を望みますか?

A7. □Yes　□No

その理由〔　　　　　　　　　　　　〕

Q8. 今月の特別付録DVD『OVER the LORD ALLSTAR TOURNAMENT』はどうでしたか?

A8. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　　　　　　　　　　　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　　　〕ページ　〔　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　　〕都 道 府 県　P.N〔　　　　　　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

郵便はがき

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
（郵便切手不要）

102-8790

483

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.138 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※

生年月日	西暦　　年　　月　　日	電話　　（　　　）
住所	□□□-□□□□　　都道府県　　市郡区	

※プレゼント番号は003ページ参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店 □雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Webサイト
□前号も購入している □そのほか（　　　　　　　　　　）

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12. □Wii □3DS □DS(Lite、i、LL) □PSP □プレステ3 □Xbox360
□そのほか〔　　　　　　　　　　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q13. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A13. □YES □NO
最近購入したタイトル（　　　　　　　　　　）

アルカディ屋

ebten エビテン **ゲーム系グッズ通販専門店！**

今月の読者割引番号コード
935910
有効期限：2011年10月30日午前10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。
※読者割引番号コードは毎号変更されますので、数字など変更忘れのないようにお願いします。

闘劇2011グッズ限定発売!!



■TシャツFRONT

■TシャツBACK

●闘劇2011 タオル・Tシャツ

商品コード：093005
販売価格：Tシャツ **2,000円**［税込］
タオル **1,500円**［税込］
読者割引対象 -200円

闘劇2011会場にて販売された、記念Tシャツとタオルを数量限定でebten用に確保！　記念にどうぞ。



■タオル

iNVADERCADE
インベーダーケード

インベーダー×iPadコラボが実現！





●iNVADERCADE（インベーダーケード） for iPad（特典付き）

商品コード：093001
販売価格：**15,800円**［税込］
読者割引対象 -200円

あの、スペースインベーダーの筐体がiPad用として甦る!?　iPad／iPad2両対応のドックチャージャーとしてはもちろん、専用スピーカーとヘッドホンジャックも装備しているので、お部屋のインテリアかつ実用的にも使える。そして、その真骨頂は、App Storeにて購入できる別売りのアプリ『スペースインベーダー HD』をレバーとボタンでプレイできること!!　大人の事情でこのソフトしか動作保証されていないが、十分に堪能できること間違い無しだ！

ebten購入特典！ オリジナル iPad保護 フィルム付き!!



※見本はiPad黒版だが、インベーダーが印刷されたイカス保護フィルムだ。当然、iPad白版に貼ってもイカス仕様になっているので、安心してほしい。

ZUNTATA ライブ盤予約受付中!!



2011年3月6日に開催された「ダライアスバースト アナザークロニクル ZUNTATA ライブ」の記念アルバムがebten専売商品として登場！　臨場感あふれるサウンドに酔いしれよう!!　10月31日発売予定で絶賛予約受付中!!!

●ダライアスバースト アナザークロニクル Live in O-EAST -revolt-

商品コード：093002
販売価格：通常版 **3,150円**［税込］
DVD付き初回限定版 **3,990円**［税込］
読者割引対象 -200円
■種類：通常版／DVD付き初回限定版

斑鳩［黒］発売迫る!!



ebten購入特典！ オリジナル クリアファイル!!

好評を博した斑鳩の上級者向けプラキットに、属性変化後の［黒］バージョンが登場！　斑鳩［白］の台座と組み合わせれば「産土神黄輝ノ塊」が完全体にもなるマニアックな仕様も見逃せない！

●コトブキヤ 飛鉄塊　斑鳩［黒］（エビテン限定特典付き）

商品コード：093004
販売価格：**5,040円**［税込］
読者割引対象 -200円
■セット内容：斑鳩［黒］／ボックスアートクリアファイル　斑鳩［白］×［黒］

ほかにも商品を多数ご用意！ 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法

1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。



Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-11

4910114471114
01095

月刊アルカディア
ARCADIA
NOV. No.138
発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
brain